
SOUL CALIBUR: BOMBAZO DREAMCAST EN ESPAÑA
SUPERJUEGOS
GRUPO ZETA
ESPECIAL JUEGOS DE FUTBOL
TODO SOBRE UEFA STRIKER, ISS PRO EVOLUTION, FIFA 2000 Y ESTO ES FUTBOL
SUPER NOVEDADES
PERFECT DARK
CRASH TEAM RACING
SOUL FIGHTER
TUROK: RAGE WARS
Nº 91. NOVIEMBRE 1999. 695 PTAS. 4,18 EUROS
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
FERIA TOKYO GAME SHOW
Descubre en primicia las novedades de la última edición: PlayStation 2, New Ridge Racer, Parasite Eve 2, GT 2000, Shen Mue, Vagrant Story y mucho más.
うな人
うな人
8 420565 037006
00091

Cariño,

no es lo que te



Entre Jo

Ernesto y y

Sólo estában

Sega and Dreamcast are either trademarks of Sega Enterprises, Ltd.



Mantener correspondencia vía e-mail. Navegar por Internet. Entrar en lo
Y sobre todo, muy pronto, poder jugar, disparar, machacar, arrasar y

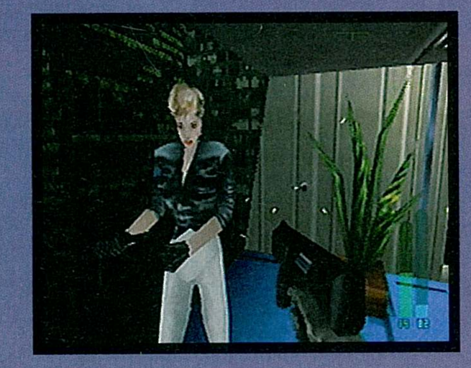
En portada

Nos gusta el fútbol, los domingos por la tarde y el resto de los días también. Como imaginamos que a muchos de vosotros os pasará lo mismo, este mes os ofrecemos un reportaje que protagonizan los juegos basados en el deporte rey que nos visitarán en los próximos meses. La lucha entre los dos grandes, FIFA 2000 e ISS PRO EVOLUTION, está servida. Una batalla a la que se podrán unir algunos «outsiders». En nuestra portada hacemos referencia al **Tokyo Game Show** de este año, una feria que sirve como anticipo de lo que va a ocurrir en un futuro a medio plazo. Por último hay que hablar de SOUL CALIBUR, que quizá es el primer juego que marca unas diferencias más que claras entre *DREAMCAST* y el resto de consolas. Esperemos que este menú satisfaga a todos.

sumario nº91

Super nuevo



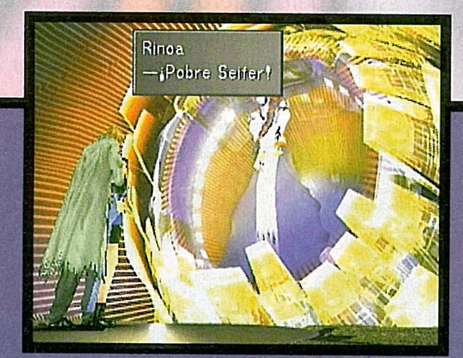


Secciones



A fondo









SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Roberto

Presidente: **Antonio Asensio**
Consejero-Secretario General: **Francisco Matosas**
Consejero-Director General: **Dalmau Codina**
Consejeros: **José Sanclemente y F. Javier López**
Director de Publicaciones: **José Oneto**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio y Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto, Fco. Javier Bautista Martín y Roberto Serrano Martín**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Lázaro Fernández y Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: super.juegos@mad.servicom.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A. (capital), Bertran S. A. C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 695 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain

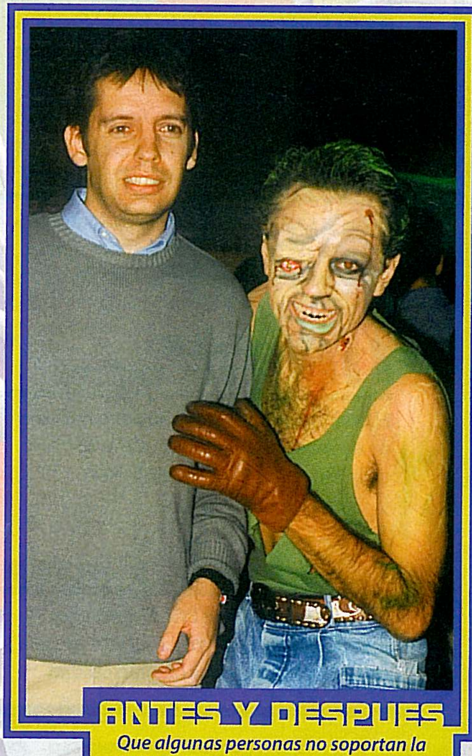
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa Periódica (FIPP)





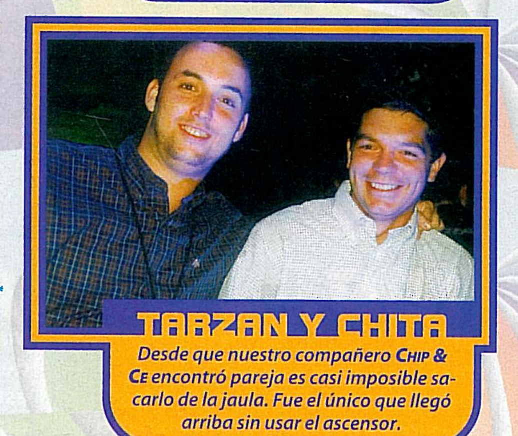
EL CIELO SI PUDO ESPERAR A DREAMCAST

La esperadísima presentación oficial a los medios comunicación de ***Dreamcast*** en **España** tuvo lugar el pasado día 5 de Octubre en el incomparable marco del Faro de Moncloa. Encaramados a más de 80 metros de altura, fuimos testigos del acontecimiento más importante del año y pudimos comprobar de primera mano el enorme gancho que ***Dreamcast*** ha tenido entre la prensa. Como en otras ocasiones, la representación de nuestra revista fue la más numerosa y jaranera y, como en otras ocasiones, nuestra presencia no fue agradecida con el premio de una de las cinco ***Dreamcast*** sorteadas. Pese a los muchos kilos de perejil con que ahogamos a nuestro San Pancracio, las deseadas máquinas volvieron a volar a manos de terceras personas. Lo más curioso del caso es que uno de los ganadores, al recoger la consola, preguntó nervioso en qué consistía el regalo. Muy puesto no estaba pero seguro que, tras vender la consola dos días más tarde, esa semana cenó, casi, como un *Product Manager*.



ANTES Y DESPUES

Que algunas personas no soportan la bebida es sabido, pero pocas veces se ha podido reproducir en una sola imagen sus devastadores efectos.



TARZAN Y CHITA

*Desde que nuestro compañero **Chip & Ce** encontró pareja es casi imposible sacarlo de la jaula. Fue el único que llegó arriba sin usar el ascensor.*



BAILAR PEGADOS

Desde aquí queremos denunciar a esos degenerados que se aprovechan de los inocentes. Primero las embriagan y luego a bailar «el Tormento».



AMENIZA COMO PUEDAS

El grupo humorístico-musical (sic) ***Académica Palanca*** *fue el encargado de amenizar el acto. Su actuación tuvo luces (20%) y sombras (80%). Llegamos a comprender la razón de subirnos a 80 metros de altura.*



A PROPOSITO DE SCOPE

A los que asistimos al atardecer mental de ***The Scope****, otrora hombre ingenioso y mordaz, se nos llenan los ojos de lágrimas al ver su estado actual. En la foto,* ***R. Dreamer*** *y* ***Mayerick*** *hacen de niñeras por un rato.*



EL POTRO DE MONCLOA

Consola, lo que se dice consola, no nos tocó, pero nos llevamos para la redacción un simpático muchachote vestido de boxeador que ameniza nuestros cierres. Decir no dice mucho, pero encaja que es un primor.



¿PREMIO? ¿QUÉ PREMIO?

En el acto se sortearon cinco ***Dreamcast****. Aunque había esperanzas de que nos tocara alguna (los de* ***SUPER JUEGOS*** *eramos casi el 38% de los asistentes), lo cierto es que sólo nos llevamos los ceniceros... otra vez.*

Editorial

De vuelta de Japón, sacamos varias consecuencias. Una de ellas es que *PS2* va a ser la bomba. Otra es que *Dreamcast* va por el buen camino. Y por último, que NINTENDO aún no ha descubierto su jugada.

MARCOS GARCIA

NINTENDO: ¿Y AHORA QUE?

Que NINTENDO siempre ha ido a su aire es algo que le ha caracterizado desde sus inicios. El ejemplo más claro lo tenemos en el formato que finalmente se eligió para su ***Nintendo 64***, abstrayéndose de la fiebre del CD que tanto se estilaba y se sigue estilando. Otro ejemplo es que, a pesar de que durante mucho tiempo se pidió, casi se exigió, una evolución de su portátil, NINTENDO esperó muchos años hasta retocarla, y cuando se decidió lo hizo varias veces. Una política particular, pero no por ello desacertada. Lo que realmente importa es que los «nintenderos» son legión, y aunque la compañía tenga estrategias cuando menos curiosas, sus usuarios jamás salen defraudados. Es como si lo de «lento pero seguro» se llevara a su máxima expresión. Ahora que se han retrasado muchos de sus títulos más esperados y que aún no se sabe demasiado del proyecto ***Dolphin***, la industria espera con ansiedad que la compañía nipona mueva ficha. Lo que está claro es que poco les importa ***Dreamcast*** o ***PS2***. Sus movimientos pueden parecer extraños, incluso inexplicables, pero está claro que, a largo plazo, NINTENDO siempre es un valor seguro... aunque desespere.



Desde hace semanas estamos recibiendo llamadas de gentes llenas de ansiedad que no saben a qué jugar en Navidad. Como faltan meses para ese momento rogamos, encarecidamente, que seas bueno y esperes a que la Estrella de los Reyes alumbre el firmamento.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



IMPRESIONANTE PACK ESPECIAL DEL JUEGO FINAL FANTASY VIII DE SQUARESOFT

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT está preparándolo todo para el que será el gran acontecimiento de estas navidades del 99: la llegada de FINAL FANTASY VIII. Para celebrar el gran lanzamiento, SONY ha diseñado un alucinante *pack* especial que contendrá el juego, una tarjeta de memoria conmemorativa con su funda y una camiseta exclusiva. El precio recomendado de este *pack* será de 10.990 pesetas, una auténtica ganga si consideramos que el juego sin *pack* saldrá a la venta por 8.990 pesetas. Para redondear la fiesta de SQUARESOFT, SONY distribuirá también el impresionante *RPG* SAGA FRONTIER 2 (con los teXtos traducidos al castellano) y el originalísimo *beat´em-up* en 3D EHRGEIZ.





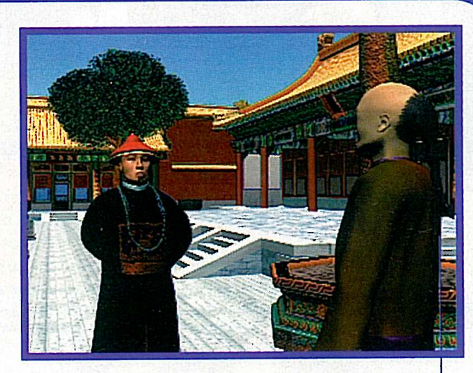
COMPAÑIAS

VIRGIN INTERACTIVE ADQUIRIDA POR LA FRANCESA TITUS

La compañía francesa TITUS, en una operación que ha sorprendido a todo el sector del videojuego, se ha hecho con VIRGIN INTERACTIVE y sus derechos de distribución. Lo más reseñable de esta absorción es que no afectará en nada a la política de lanzamientos prevista por la compañía británica en **España**. Cambiando de tema y centrándonos en lo que serán los próximos lanzamientos de TITUS-VIRGIN INTERACTIVE en nuestro país, en navidades sadrán a la venta los juegos para ***PLAYSTATION*** CHINA, ASTERIX y MIGHTY HITS SPECIAL. CHINA es una cuidadísima y alucinante aventura gráfica de la compañía francesa CRYO. ASTERIX, por su parte, es un videojuego de plataformas en 3D dirigido a los más pequeños e inspirado en la última película de **Gerard Depardieu**. Para terminar con estas futuras novedades de VIRGIN, MIGHTY HITS SPECIAL es la conversión de aquel juego de disparo al estilo POINT BLANK que hace tiempo pudimos disfrutar en ***SATURN***.



Teresa Núñez de VIRGIN INTERACTIVE y Alberto Pin de CENTRO MAIL entregaron el pasado día 1 de Octubre el premio del concurso BLOODY ROAR 2.



***China** es una aventura gráfica en la que se han cuidado al máximo todos los detalles.*









SEGA

DREAMCAST COMIENZA SU ANDADURA ARRASANDO

Aunque haya un dicho gitano que no desea buenos comienzos para sus hijos, estamos seguros que los reponsables de SEGA deben estar absolutamente encantados con el extraordinario arranque que está teniendo ***DREAMCAST*** en **Europa**. Según SEGA, en los primeros cuatro días de ventas en **Europa** se han vendido nada menos que 185.000 consolas, más de 350.000 juegos y 280.000 periféricos. De las cifras españolas sólo se conoce un dato y, según la primera estimación, en nuestro país han sido 20.000 las unidades vendidas durante esa semana inicial. Desde aquí sólo nos cabe darles la enhorabuena y desearles que ***DREAMCAST*** venda aún más en las próximas navidades cuando su catálogo de juegos alcance ya los 40 juegos.

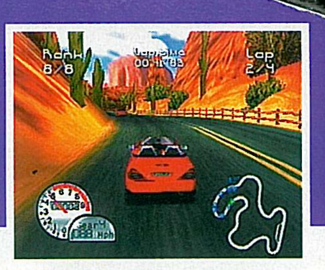
ELECTRONIC ARTS



PREPARA TU PSX PORQUE EL MAÑANA NUNCA MUERE

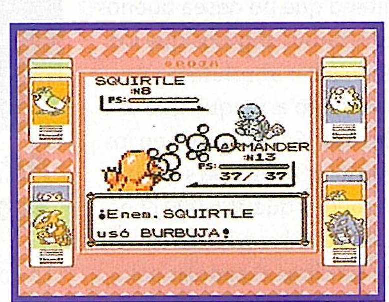
La compañía norteamericana ELECTRONIC ARTS está ultimando la versión para ***PLAYSTATION*** de la película EL MAÑANA NUNCA MUERE. El juego protagonizado por 007 será una espectacular aventura con muchísima acción al estilo TOMB RAIDER, pero sin la presencia de los elementos de plataformas. EL MAÑANA NUNCA MUERE reproducirá fielmente argumento del film pero centrará todo el peso de la historia sobre los momentos de acción, como en su día vimos en GOLDENEYE de ***N64***.





NINTENDO

LA FIEBRE POKEMON COMIENZA A ARRASAR EN TODA EUROPA



*La fiebre Pokémon está arrasando en toda **Europa**, y se espera un fenómeno similar cuando desembarque en **España** a partir del 28 de Octubre.*

Las ediciones Azul y Roja de Pokémon para ***Game Boy***, que se pusieron a la venta en **España** el día 28 de pasado mes, se han convertido en el bombazo de la temporada en **Europa**. Por poner un ejemplo de este fenómeno, en **Gran Bretaña** ambos juegos han alcanzado la segunda y la tercera plaza de la lista de los más vendidos y va camino de batir records. Cambiando de tercio, el juego de estrategia Starcraft saldrá en breve para ***Nintendo 64*** en una entrega especialmente adaptada para esta consola de la versión original de ***PC***.

SPACO

POR FIN LLEGO EL MOMENTO DE ROADSTERS PARA PSX Y N64

La compañía SPACO sacará, en breve, las versiones para ***PlayStation*** y ***Nintendo 64*** del juego de TITUS Roadsters. Aunque por los muchos retrasos sufridos llegamos a esperarnos lo peor, los cierto es que Roadsters nos ha sorprendido a todos por su gran originalidad en el diseño,



su enorme jugabilidad y, sobre todo, por su impecable calidad técnica. Tanto es así que en el caso de la versión para ***Nintendo 64*** de Roadsters ya podemos anticiparos que va a ser el único rival que va a tener el fantástico Ridge Racer 64. La versión de ***PlayStation*** también es buena, pero en esta consola hay más competencia.

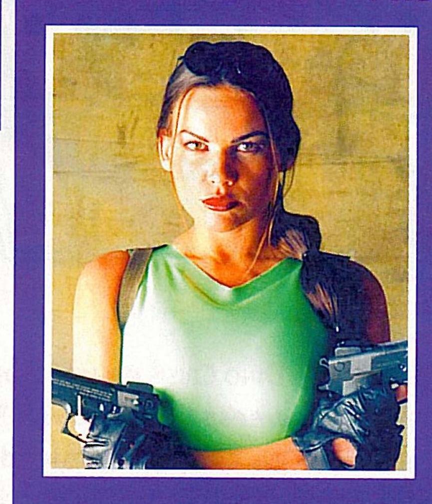


TIENDAS

CENTRO MAIL VOLVIO A SER LA GRAN PROTAGONISTA

Como ya hicieran con los juegos RESIDENT EVIL 2 y METAL GEAR SOLID, la cadena de tiendas CENTRO MAIL se anticipó en una noche al resto de comercios a la hora de poner a la venta ***DREAMCAST***, y el público volvió a responder de forma masiva a esta iniciativa habitual en **Japón** y **Estados Unidos**. Las cola de futuros compradores alcanzó unas dimensiones realmente espectaculares, y en ella había gente que aguardó desde las siete de la tarde, aunque las puertas no se abrieron hasta las diez y media de la noche. Según los responsables de CENTRO MAIL, la respuesta del público es cada vez mayor y en cada convocatoria se superan todas las previsiones.

PROEIN







*El juego de **PSX** WU TANG: SHAOLIN STYLE incluye tres temas inéditos del grupo Wu Tang Clan.*

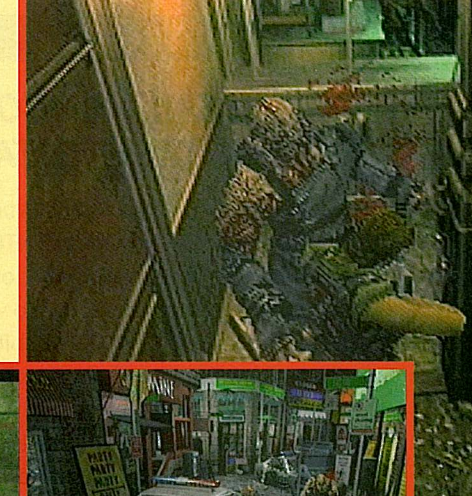
LARA VUELVE A ESPAÑA EN NOVIEMBRE

La nueva Lara Croft, la actriz **Lara Weller**, visitará nuestro país durante los días 11 y 13 de este mes. El día 11 estará en el Centro Comercial Cornellá, Corte Inglés de **Barcelona** y el día 13 en el Corte Inglés de Castellana de **Madrid**. Otro acto organizado por PROEIN será la presentación del juego WU TANG en el macroconcierto **Raza Hip Hop´99** del día 6 en **Leganés**.

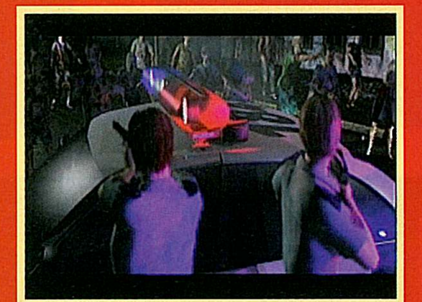


Mientras esperábamos la aparición de Dino Crisis en un idioma inteligible, hemos recibido la versión japonesa de **Biohazard 3**, última entrega de la saga Resident Evil. CAPCOM, como viene siendo habitual, nos ha sorprendido con un producto en el que se percibe claramente el sello de **Shinji Mikami** y que por mucho que lo intentemos evitarlo acabará, como siempre, helándonos la sangre . Señores, preparémonos para sufrir con **BioHazard 3.**

Después del primer encuentro con Nemesis, los siguientes se convierten en desagradables sorpresas. Jill sólo podrá salir corriendo como alma que lleva el diablo.



El asalto. La secuencia introductoria se centra en la acometida final de los zombies en Raccoon City. Los efectivos de la policía y fuerzas especiales se atrincheran para repeler la horda de monstruos, inmunes a la incesante lluvia de munición.







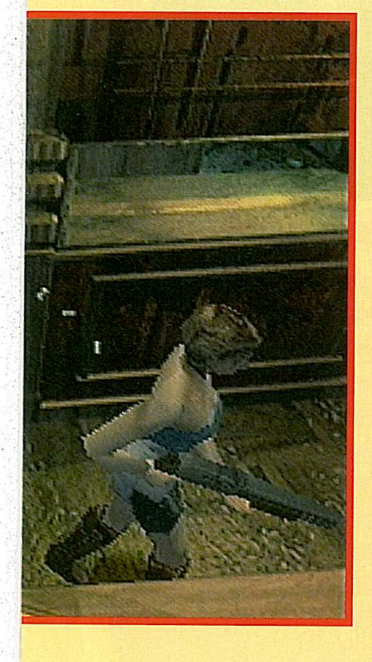


Jill se encuentra en un restaurante del Downtown a Carlos. En la comisaría ya había interferido una comunicación de dicho individuo, un mercenario a las órdenes de Umbrella.



Con el último BioHazard v

La detallada, casi recargada, representación de los escenarios exteriores, nos muestra la cara más desoladora de Racoon City tras ser tomada por los zombies de Umbrella.





D 3 THE LAST ESCAPE

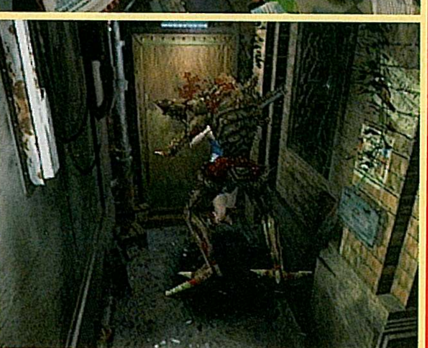
Ya está aquí **Biohazard 3**, tal y como deseábamos todos los fanáticos de esta saga. Este capítulo sitúa la acción de Jill 24 horas antes de la llegada de Leon y Claire a la ciudad, y con Carlos 24 horas después. A lo largo del juego encontraremos numerosas referencias a los acontecimientos que tuvieron lugar durante Resident Evil 2, incluida un movida visita a la comisaría de Racoon City. Todos os estaréis preguntando cuáles son las principales diferencias de **Biohazard 3** respecto a entregas anteriores. La primera: el apartado gráfico ha sido mejorado. Lo comprobaremos especialmente en la comisaría, donde es posible darse cuenta de los retoques que ha sufrido la decoración del edificio. Pero son los escenarios exteriores los que se llevan la palma, al mostrarnos con todo detalle cómo han quedado las calles después de la batalla. Por supuesto, los personajes, zombies y demás monstruos también han sufrido una notable mejora. Sólo hay que fijarse en cómo se balancean las caderas de Jill cuando anda.

En lo que se refiere a la jugabilidad, CAPCOM nos vuelve a demostrar que son los auténticos reyes del *Survival Horror*. Los sustos están garantizados, aunque también podremos evitar algunas sorpresas desagradables gracias al nuevo sistema de evasión. Utilizando un solo botón podremos esquivar los ataques de un zombie sin sufrir daño. Como ya ocurría en Resident Evil 2, también encon-

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM





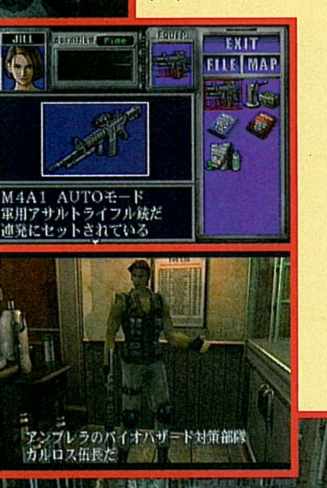
uelven la angustia y el terror de la mano de Capcom



BIOHAZARD 3
THE LAST ESCAPE



En BIOHAZARD 3 visitaremos las dependencias de la comisaría de Raccoon City. Las reconoceremos al instante, aunque con unos pequeños cambios.



Nemesis. Tyrant era un aficionado al lado de este portento de las tinieblas. Veloz como un rayo, y con un humor de mil demonios, este gigantón de rostro marcado deja su primera tarjeta de visita en la entrada de la comisaría. Más tarde, reaparecerá como un ciclón dando golpes y lanzando por los aires a Jill. No malgastes tu munición y sal corriendo para poner a la chica a salvo antes de que ocurra lo peor.

traremos situaciones en las que tendremos que tomar una decisión: luchar, huir o hablar con determinados personajes nos conducirá a obtener diferentes finales. Y entre las sorpresas que nos tenía reservadas BIOHAZARD 3, hemos hallado un mini-juego bajo el nombre de MERCENARIES. En él nos meteremos en la piel de uno de los tres mercenarios de Umbrella del juego, Carlos, Mikhael o Nikolai. La misión consistirá en ir desde el Trolley de Downtown hasta la zona donde comienza el juego. El problema está en que apenas tenemos dos minutos para efectuar el recorrido. Si queremos ganar segundos extra bastará con matar los monstruos que hallemos en nuestro camino. El dinero obtenido, que aumentará si somos capaces de salvar civiles, lo podremos cambiar por armas con munición infinita.

R. DREAMER

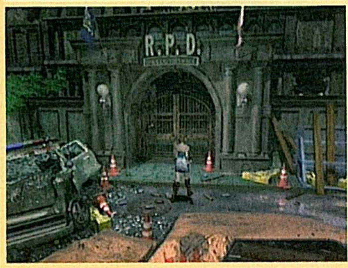


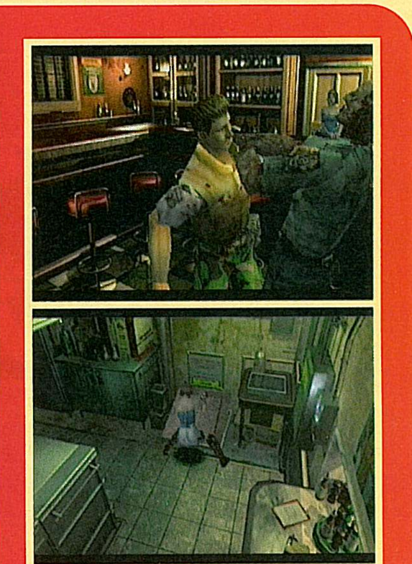




Los lugares de descanso continúan albergando un baúl para los items y una máquina para salvar partida.







Jill Valentine viene dispuesta a acabar con Umbrella





Aunque a muchos de los aficionados a los videojuegos les apasiona la música disco o techno, una gran mayoría se decanta por estilos como el pop o el rock. Por esto KONAMI, con **Hideo Kojima** a la cabeza, decidió en su día crear una nueva ***Coin-Op*** bajo el sello BEMANI, en la que el mando de juego es una guitarra. Para convertirlo a ***PlayStation***, la gente de KONAMI no ha escatimado en gastos y ha creado incluso una guitarra especial (a la izquierda) para la versión doméstica. El sistema de juego es similar al de Beatmania aunque, gracias a la guitarra y a la reducida cantidad de botones (son tres), es más fácil e intuitivo completar cada una de las fases del juego. Para hacer sonar la guitarra deberemos dejar pulsado uno de los botones (como si de una cuerda se tratase) y mover una especie de pestaña que hace las veces de púa. Los géneros musicales utilizados por KONAMI para esta conversión de **GF** van desde el pop más «pastel» hasta el heavy más guitarrero, pasando por temas como Jazzy Cat (jazz, lógicamente) o Happy Man, punk al más puro estilo **Sex Pistols**.

DOC



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCE JAPAN

GUITAR FREAKS

En Guitar Freaks podremos encontrar temas pop, rock, heavy metal, funky, boogie, punk, surf, jazz e incluso una especie de techno, llamado hypnotica, el cual es uno de los más difíciles.

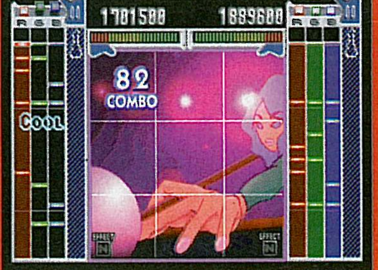












Peculiaridades.

Los dos últimos títulos del sello BEMANI, Guitar Freaks y Beatmania 4th Mix, poseen una opción que permite poner nuestra puntuación en una tabla de records mundial que está en la página de KONAMI. Además, en Guitar Freaks podremos crear nuestros propios temas, guardarlos en *Memory Card* y usarlos en la *Coin-Op*.

Originalidad, diversión y... ¡rock & roll!



Tras disfrutar con el primer ECHO NIGHT en versión americana, en un corto lapso de tiempo hemos tenido la oportunidad de jugar con la segunda entrega de esta saga de FROM SOFTWARE. Las directrices que marcó la compañía en el título que inauguraba esta serie permanecen intactas, con notables mejoras en el apartado gráfico y muchas sorpresas agradables en el desarrollo del juego.

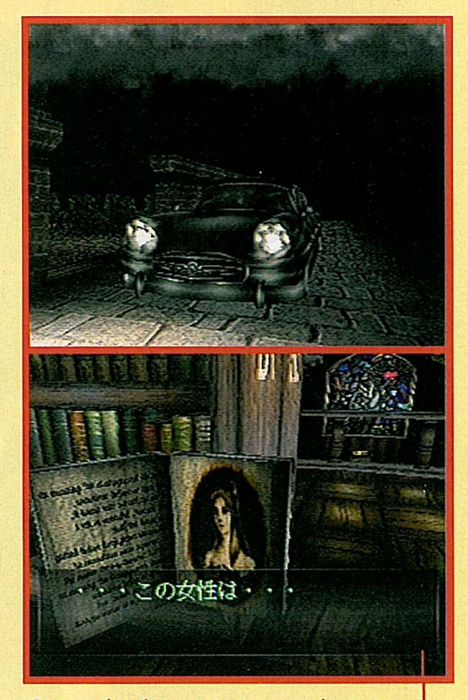
Después de una temporada un tanto floja en el campo de los juegos de terror, ahora nos vemos frente a un avalancha que apenas nos está dejando tiempo para disfrutar a fondo de todos estos títulos. De entre todos ellos me gustaría destacar a la pareja formada por los juegos que comprende la saga ECHO NIGHT. Acaba de salir en **Japón** la segunda parte, y tal y como ocurría en la primera nos hallamos frente a una aventura con ideas frescas, aunque como es natural eche mano de conceptos clásicos. Antes de nada me gustaría dejar claro que **ECHO NIGHT 2** no es un juego que te meta el miedo en el cuerpo a base de sustos (como RESIDENTE EVIL 2 y SILENT HILL). Sus creadores han optado por una forma más sutil de infundirnos miedo. La acción se desarrolla en una perspectiva en primera persona, y el lento caminar del protagonista conseguirá que la angustia se apodere de nosotros cuando somos perseguidos por uno de los entes malignos que pueblan la mansión



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	FROM SOFT.
PROGRAMADOR	CZ3 DIVISION





*Como en la primera parte, y como si se tratara de una novela de **Agatha Christie**, el juego comienza mostrando a un vehículo que avanza en la noche sobre un camino de gravilla.*

ECHO NIGHT 2

donde transcurre la aventura. En algunas ocasiones será difícil fijarse en los detallados escenarios, que han sufrido una notable mejora respecto a la primera parte. En cuanto a la mecánica del juego, nos vamos a encontrar con los mismos patrones que en ECHO NIGHT. Viajaremos al pasado para rescatar el alma de los fantasmas inquilinos de la mansión resolviendo un problema que les mantiene atados al lugar. Eso sí, los espíritus poseídos son peores. Podrás contemplar cómo uno de ellos termina con el acompañante de Richard Osmond ahogándole con sus etéreas manos. Todo el juego está acompañado por melodías que dan mayor fuerza al ambiente tenebroso que se respira en cada una de las salas de la enorme casa, aunque destaca la composición de clavicordio del principio, que es una pasada. **R. DREAMER**



En ECHO NIGHT 2 nos encontraremos con una misteriosa secuencia introductoria como preludio a nuestra aventura.

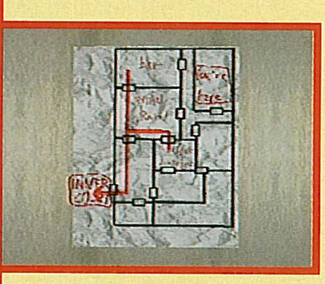






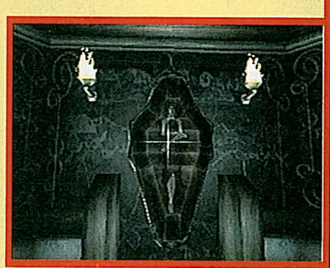
Después de examinar la biblioteca, Richard abandonó la mansión en su coche para acudir a otro lugar.



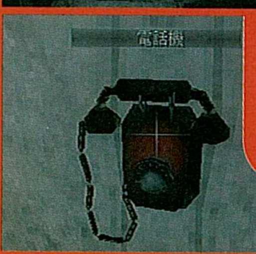






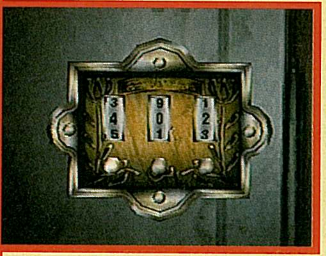






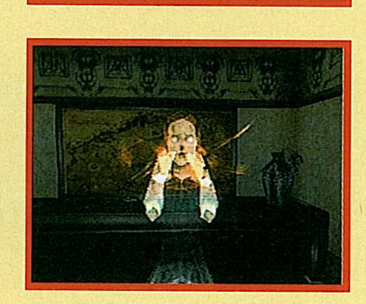
Durante el juego tendrás que buscar los teléfonos que hay distribuidos para poder salvar partida.

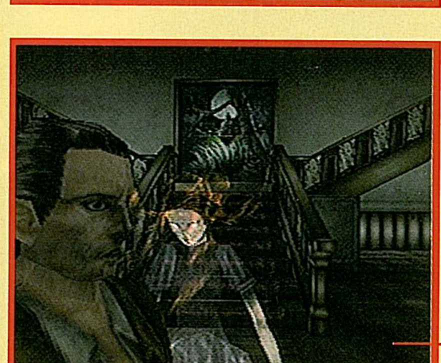








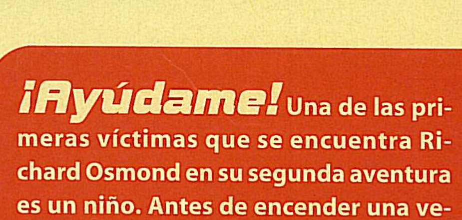




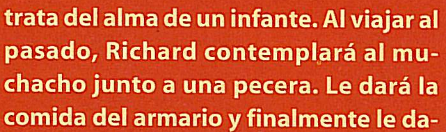
*En **Echo Night 2** también hacen acto de presencia las almas atormentadas. Y en esta ocasión son mucho más crueles e insistentes a la hora de castigarte que en la primera entrega.*

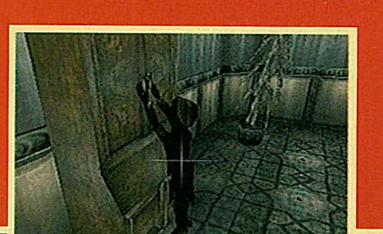


Richard se embarca en uno de sus extraños viajes a bordo de un dirigible en 1917. Allí una niña llora en una de las salas, hasta que encontramos su mascota de peluche, sin concebir el trágico fin.

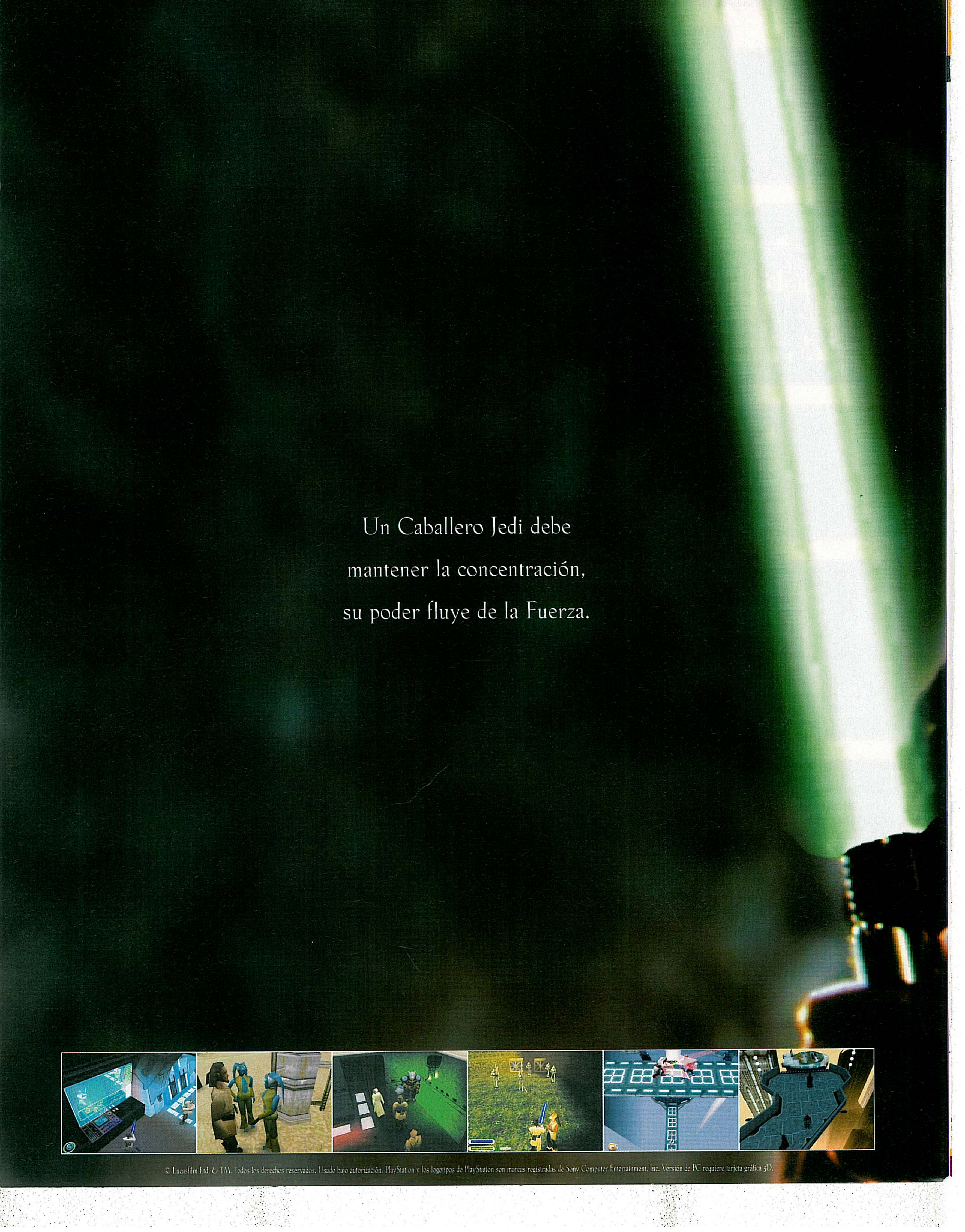


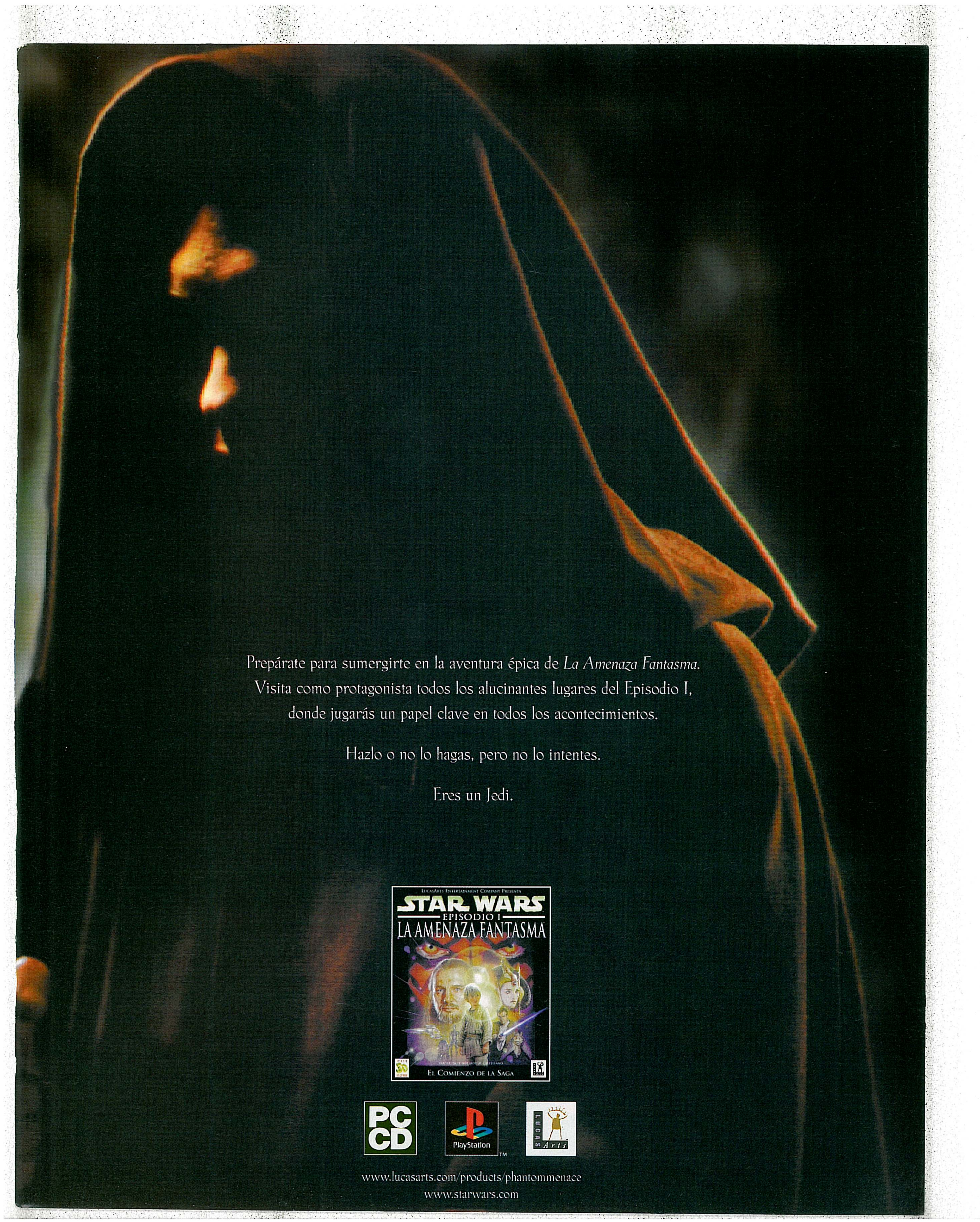
¡Ayúdame! Una de las primeras víctimas que se encuentra Richard Osmond en su segunda aventura es un niño. Antes de encender una vela, tan sólo escuchará las puertas de un armario como si algo o alguien intentara abrirlas. Después comprobará que se trata del alma de un infante. Al viajar al pasado, Richard contemplará al muchacho junto a una pecera. Le dará la comida del armario y finalmente le dará una llave. Al regresar de nuevo, se la entregará al chiquillo que se evaporará después de dar las gracias a su salvador.





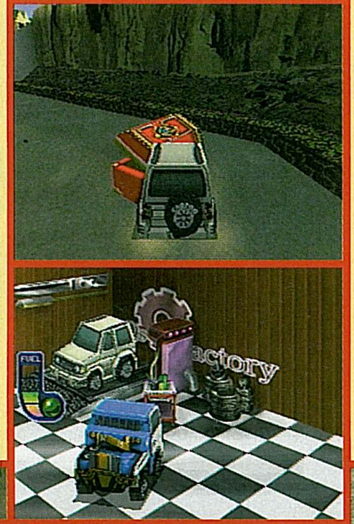



Un Caballero Jedi debe
mantener la concentración,
su poder fluye de la Fuerza.


Prepárate para sumergirte en la aventura épica de *La Amenaza Fantasma*.
Visita como protagonista todos los alucinantes lugares del Episodio I,
donde jugarás un papel clave en todos los acontecimientos.
Hazlo o no lo hagas, pero no lo intentes.
Eres un Jedi.
LucasArts Entertainment Company Presenta
STAR WARS
EPISODIO I
LA AMENAZA FANTASMA
El Comienzo de la Saga
PC CD
PlayStation
LUCAS Arts
www.lucasarts.com/products/phantommenace
www.starwars.com

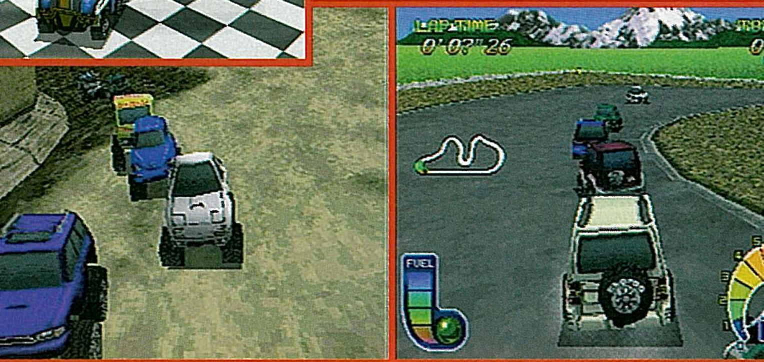


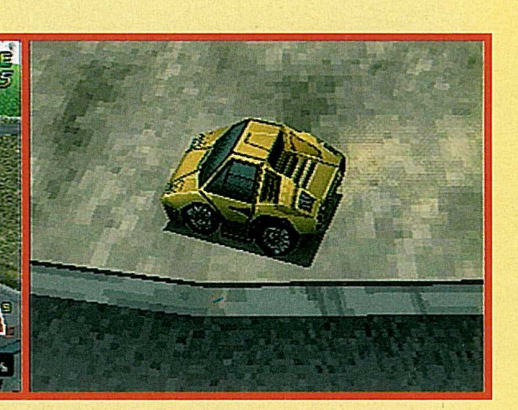
Aquello de «nuestro gozo en un pozo» parece especialmente apropiado a la hora de hablar de **Choro Q Wondeful!** Los cambios introducidos en esta nueva versión han dado al traste con buena parte de sus aspectos más atractivos, y casi todo lo que nos hacía perdonarle sus carencias y limitaciones ha pasado a segundo plano. Esperaremos a la versión de *PS2*.

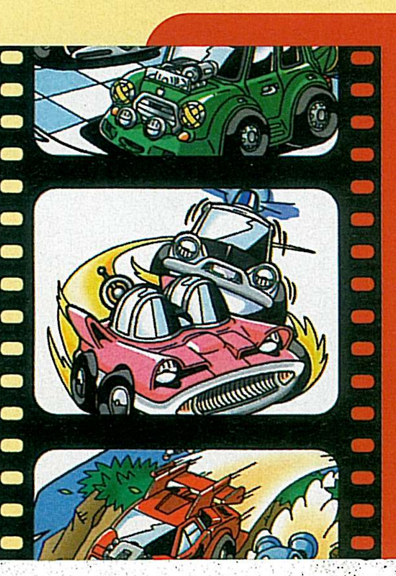


No hay muchos y es muy complicado encontrarlos, pero en los cofres hallaréis nuevos componentes para vuestro coche.



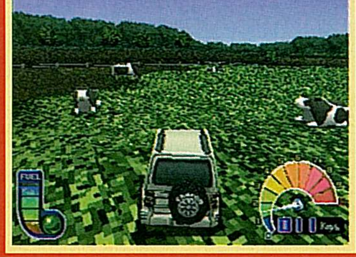


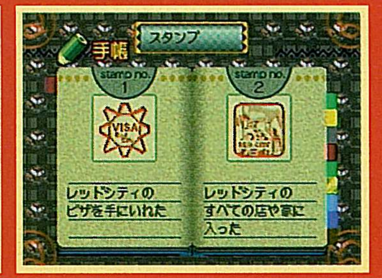




Mucha aventura. Para el que sepa japonés no dudamos que esta nueva entrega debe ser la más interesante de todas las de la saga, pero para el resto de los mortales seguro que es la más difícil de destripar. Mucho texto y mucho elemento de aventura para que uno pueda intuir siempre lo que hay que hacer. Si, a pesar de todos estos problemas, logramos hacer lo que piden, obtendremos uno de los cien sellos necesarios para acabar una parte del juego.







SUPER Information

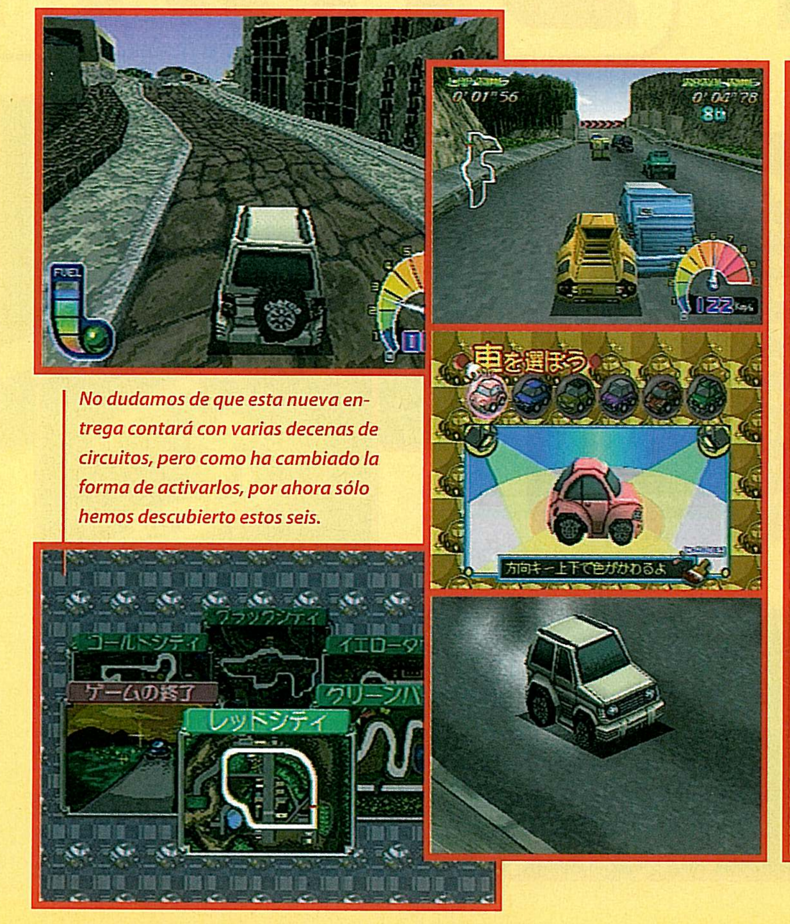
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TAKARA
PROGRAMADOR	TAKARA

Para los fanáticos de esta saga de TAKARA, tan particular como prolífica, la reciente salida al mercado nipón de **Choro Q Wonderful!** ha sido una de las mejores noticias de los últimos meses. Aunque nadie podría negar sus muchas deficiencias técnicas, las miles de opciones, los cientos de vehículos y las decenas de circuitos convertían a todos esos titulos en los juegos con mayores proporciones en la historia de **PlayStation**. Sólo Gran Turismo pudo competir en cuestiones de cantidad con las saga Choro Q, pero nadie más ha podido presumir de contar con un universo tan extenso de posibilidades. En la constante evolución que sufre cada nueva entrega, **Choro Q Wonderful!** ha perdido buena parte de su mecánica tradicional y apostado por un esquema en el que el mayor peso queda sobre una especie de aventura gráfica de coches parlanchines. Si antes todo giraba en torno a las carreras, ahora tendréis que correr menos y buscar mucho más, pasando pruebas realmente pintorescas. Jugar al billar o al fútbol con nuestro vehículo, contar las vacas de un pastizal, evitar que caigan unas balas de lana a un río o limpiar las calles de desperdicios son algunos de los cien retos ingeniados por los programadores de TAKARA para volvernos locos. Cada escenario contiene sus propias pruebas, circuitos y personajes, pero de momento no hemos averiguado la forma de sacar nuevos vehículos, uno de los elementos más atractivos de las otras ediciones. Por este detalle y, sobre todo, por no haber incluido mejoras notables en el apartado técnico, este **Choro Q Wonderful!** ya no nos parece ni tan atractivo ni tan divertido como antes. En las otras ocasiones uno no tenía que saber japonés para poder disfrutar de ese mastodóntico universo. Buena parte de la gracia está basada en el texto y no en la conducción, y eso es algo que más de uno jamás le perdonará. Es la primera vez que no le dedicamos más de una semana a un Choro Q. **DE LUCAR**





WONDERFUL



No dudamos de que esta nueva entrega contará con varias decenas de circuitos, pero como ha cambiado la forma de activarlos, por ahora sólo hemos descubierto estos seis.

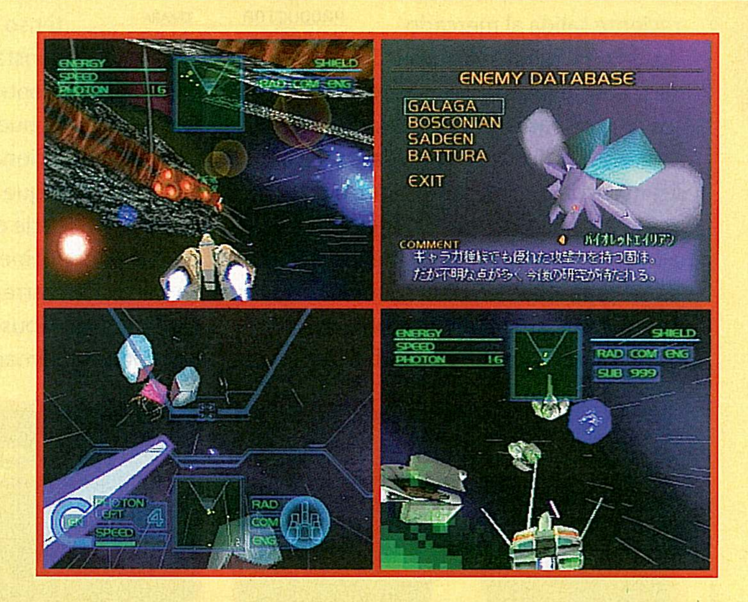


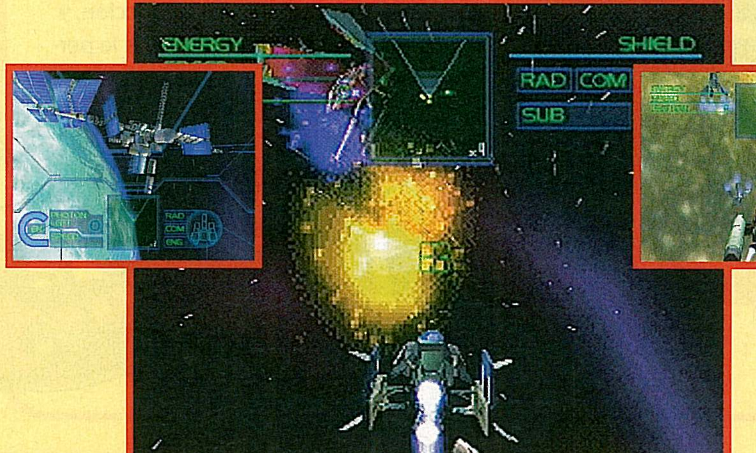


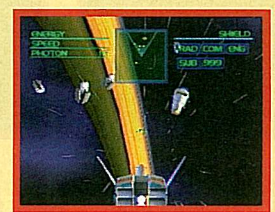
Sorprendente. En eso sí que no ha cambiado, y **Choro Q Wonderful!** vuelve a contar con algunas cosas absolutamente inimaginables en un juego que teóricamente es de coches. Jugar una partida de billar con nuestro vehículo haciendo las funciones de taco o echar un partidillo de fútbol contra otros coches, son sólo algunos de los subjuegos que los muchachos de TAKARA se han inventado para entretenernos entre paseo y paseo. Tiene que haber bastantes más, pero por ahora sólo hemos encontrado este par de deportes.



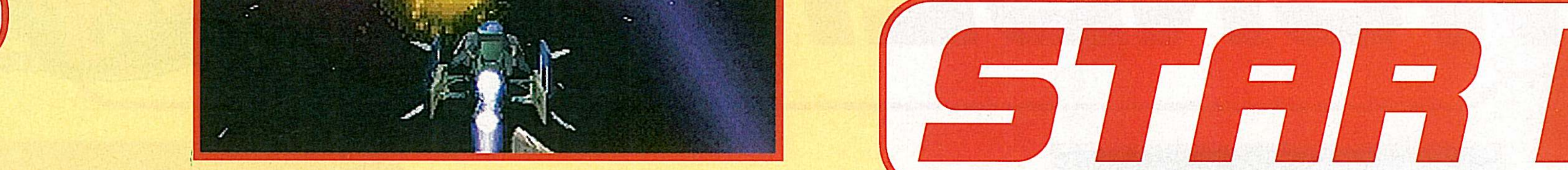
En vista de la calidad alcanzada con las tres entregas de ACE COMBAT, la expectación hacia el nuevo *shoot´em-up* 3D de NAMCO para ***PSX*** era máxima. Secuela de una de las títulos más oscuros de la compañía(STAR LUSTER), STAR IXIOM no es la maravilla que todos esperaban, pero sí es más jugable y divertido que STARBLADE ALPHA y GALAXIAN³, dos títulos bonitos pero aburridos.

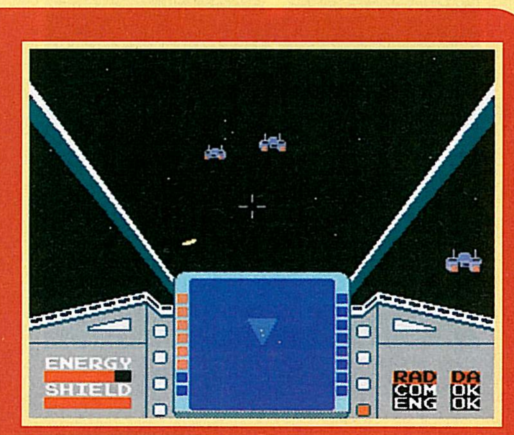


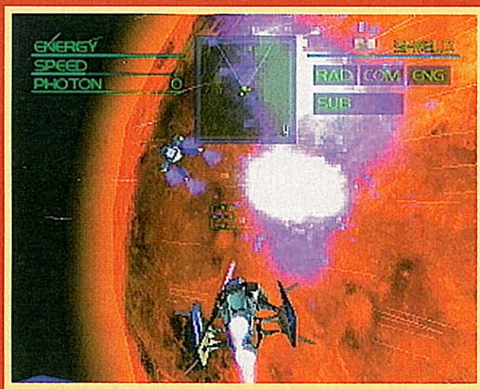






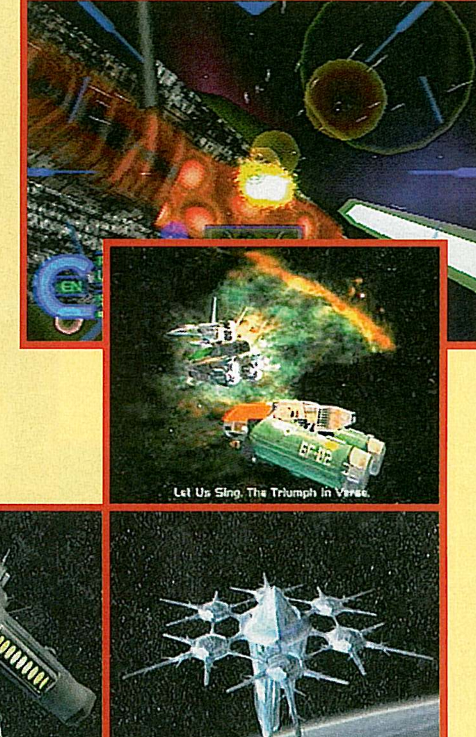






El prólogo: Star Luster.

Sorprendentemente, **STAR IXIOM** es la secuela de un oscuro título de ***NES*** llamado STAR LUSTER, comercializado en 1985. Los tres modos de juego (*Training, Command, Adventure*), los viajes por el hiperespacio, el uso de protones... todo lo que conforma **STAR IXIOM** proviene de STAR LUSTER. Si tenéis mucho interés en conocer este clásico, podréis encontrarlo en el primer volumen de NAMCO ANTHOLOGY, una colección para ***PSX*** de títulos malditos, disponible sólo en **Japón**.





Para su más reciente incursión dentro del universo *shoot´em-up*, NAMCO ha optado por actualizar un desconocido título para ***NES***, Star Luster, llevándolo hasta cotas gráficas y sonoras con las que jamás habrían llegado a soñar los usuarios de aquella época (1985). El resultado es llamativo, hasta cierto punto divertido y bastante jugable. El inconveniente es que NAMCO ha versionado al pie de la letra la mecánica de Star Luster (consistente en viajar a determinada cuadrícula del mapeado y limpiarla de marcianitos), en lugar de optar por un desarrollo más abierto y divertido, tipo Ace Combat, que es lo que a todos nos hubiera gustado. En lugar de eso, **Star Ixiom** se queda en una sucesión constante de viajes de un punto a otro de la galaxia en busca de naves alienígenas. Como miembro de la *United Galaxy Space Force* (UGSF), deberás proteger a las bases y planetas de la federación del ataque, ya sea mediante el enfrentamiento directo contra las hordas *aliens*, como mediante el bombardeo a larga distancia con proyectiles de protones. En algunos casos deberás abandonar la batalla para viajar a otros puntos donde tu protección se hace más necesaria. Como artistas invitados, entre las naves a abatir se puede encontrar a las moscas de Galaga o los marcianitos del Bosconian, en uno de los incontables guiños al universo NAMCO presentes en el juego, como la posibilidad de pilotar la *Dragoon J2*, el vehículo protagonista de Galaxian³. Al ver las pantallas del juego, es inevitable comparar **Star Ixiom** con Colony Wars Vengeance. El juego de PSYGNOSIS gana por goleada en gráficos, aunque NAMCO ha hecho un buen trabajo a la hora de convertir los tristes gráficos de ***NES*** en un rutilante universo 3D donde abundan los planetas y las estructuras espaciales. **Star Ixiom** no llega ni mucho menos a alcanzar la calidad de un Ace Combat, pero es un digno divertimento en espera de tiempos y juegos mejores.

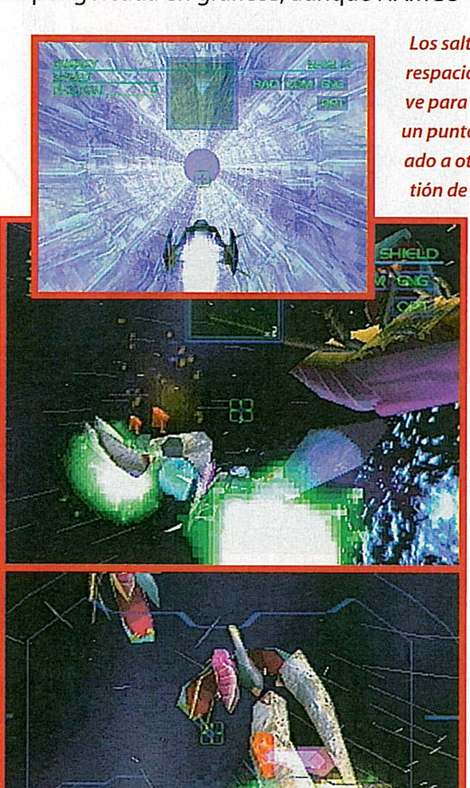
NEMESIS



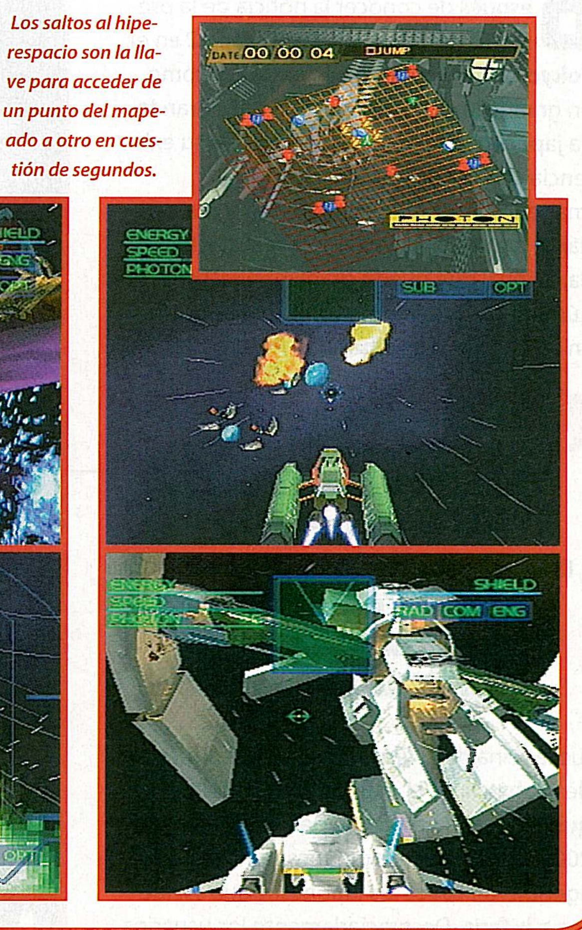
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	NAMCO
PROGRAMADOR	NAMCO

IXIOM



Los saltos al hiperespacio son la llave para acceder de un punto del mapeado a otro en cuestión de segundos.











*En **Star Ixiom** es posible pilotar hasta seis tipos diferentes de aeronaves, incluida la Dragoon J2 de Galaxian³.*



tokyo GAME SHOW

por THE ELF & R. DREAMER

La edición de otoño del TOKYO GAME SHOW tuvo como principal atracción la presentación oficial al público y prensa de PLAYSTATION 2 y los primeros juegos para la prometedora máquina de SONY. Las demás compañías, encabezadas por SEGA, SQUARE, NAMCO, KONAMI y CAPCOM, pusieron la guinda con sus productos a la feria más importante del mundo.

Después de conocer la noticia de la presentación oficial de *PLAYSTATION 2* en el **Tokyo Game Show**, se nos antojaba como un grandísimo pecado no asistir a la gran feria japonesa. Durante los tres días de su existencia desfilaron ante nuestros ojos imágenes que jamás olvidaremos y que quedarán grabadas para siempre en nuestra retina, al igual que quedó grabado nuestro número de tarjeta de crédito, una vez más, en las tiendas de **Akihabara**. *PLAYSTATION 2* fue la reina de la fiesta y los primeros juegos desfilaban ante el gran público, atónito e inquieto, mientras la fecha del 4 de Marzo del 2000 se imprimía automáticamente en las agendas de todos los japoneses que asistieron a la feria. Desgraciadamente los usuarios occidentales tendremos que esperar un poquito más, hasta otoño del 2000, aunque esperamos que con la información que os traemos de este **Tokyo Game Show** podáis soñar durante los próximos 12 meses.

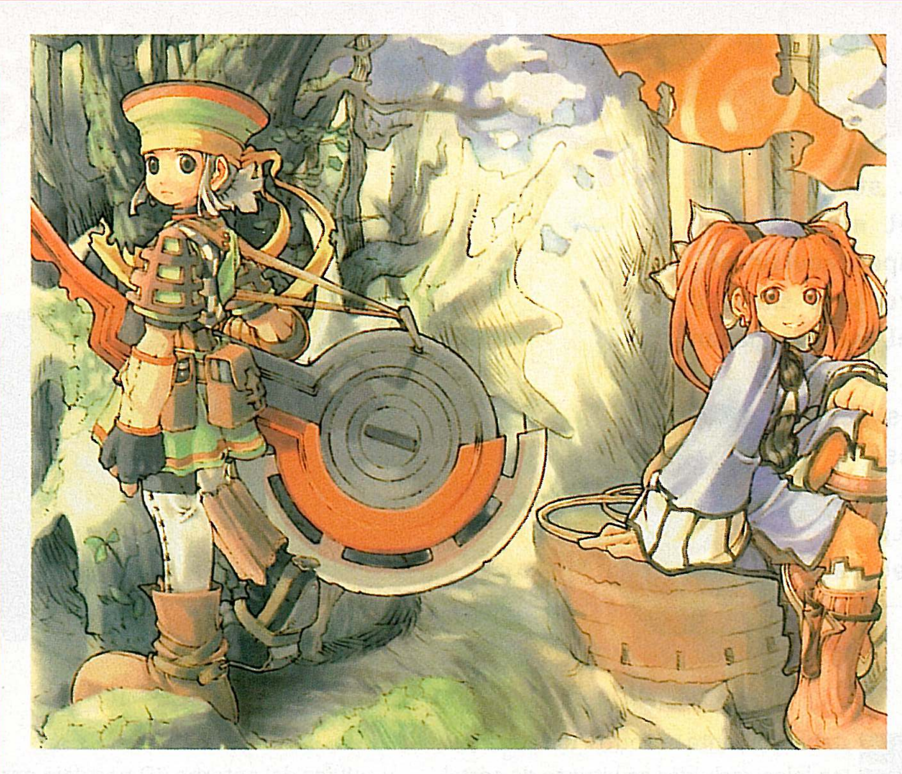
スキ魚がうなのミスキ魚がう

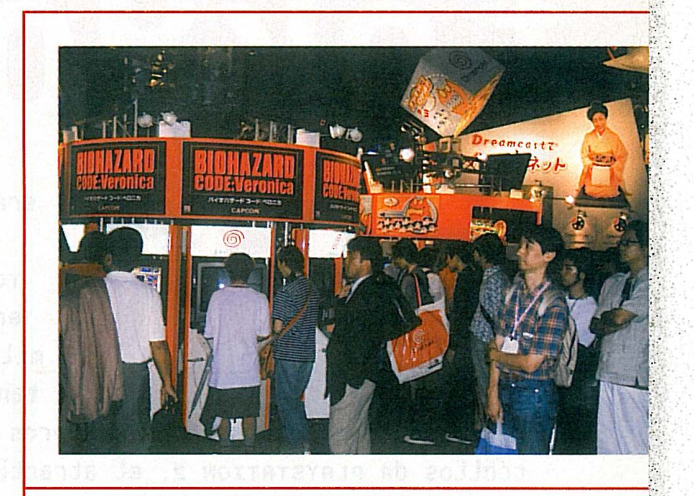
Durante los días 17, 18 y 19 del mes de Septiembre pasaron por el Tokyo Game Show más de 163.000 personas

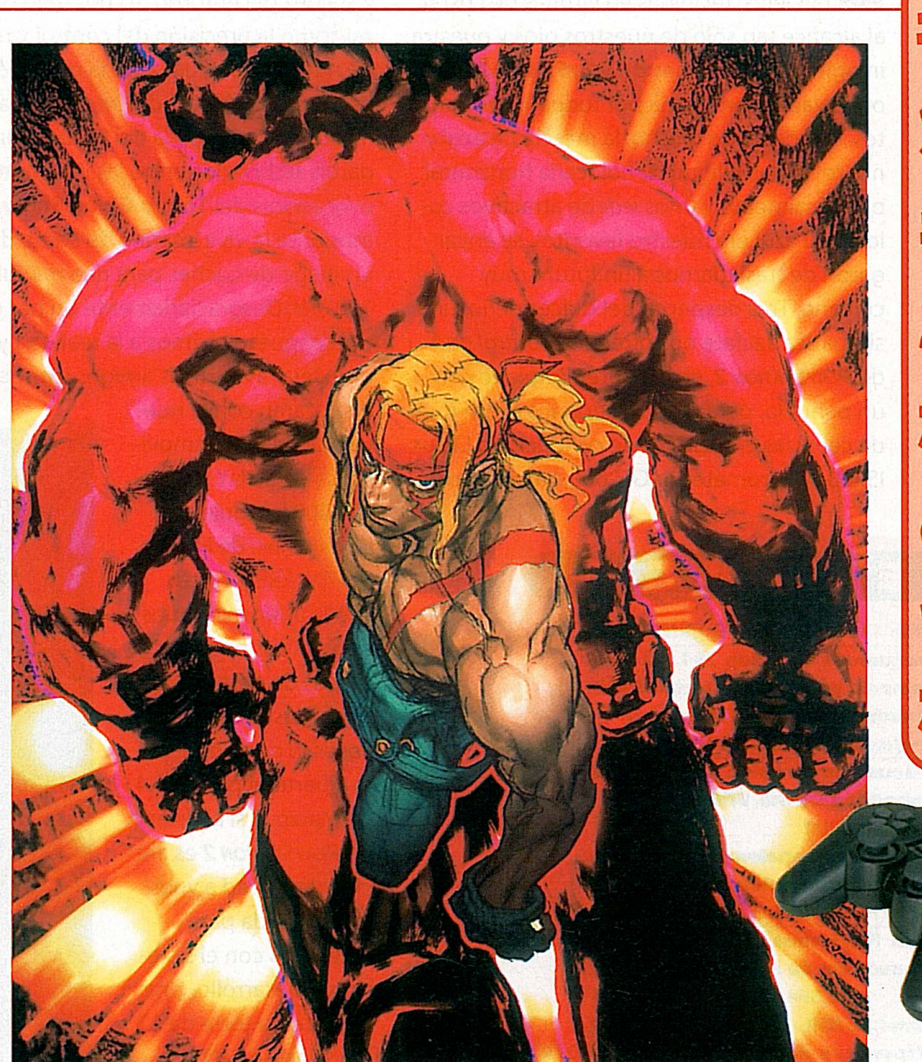


El mayor espect

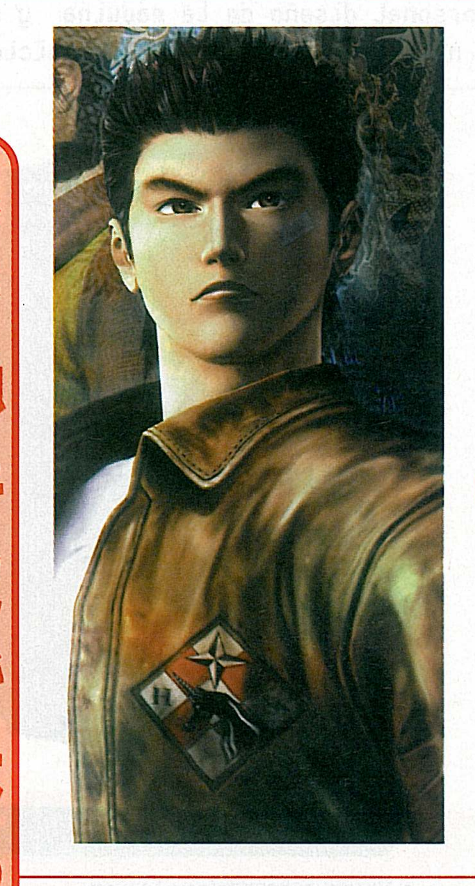
スキ魚キミがような人魚の







スキ魚キミがような





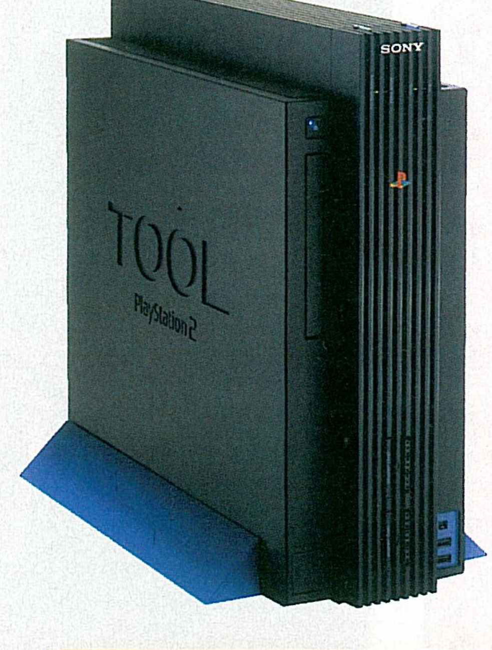


tokyo GAME SHOW

playstat

el stand de SONY era el más grande y espectacular del TOKYO GAME SHOW, y en él se agrupaban miles de visitantes para entrar en contacto con los primeros desarrollos de PLAYSTATION 2. el atractivo y personal diseño de la máquina y sus hipnotizantes leds de colores hicieron el resto.







Estaban allí, ante nosotros, tan cerca y tan lejos, recluidas en vitrinas de cristal al alcance tan sólo de nuestros ojos y nuestra imaginación. Docenas de ***PlayStation 2*** eran observadas con lujuria por todos los visitantes. El arriesgado diseño, la mezcla de azul y negro, la posibilidad de colocarla horizontal o verticalmente y unos *leds* de atractivos colores (el azul era nuestro favorito), se encargaron de trasladarnos a un futuro muy cercano. Tras despertar del dulce sueño, una simpática azafata nos ofreció el *control pad* de ***PlayStation 2***, no sin antes limpiarlo con un pañuelo, para que pudiéramos sentir muy de cerca las emociones de conducir un Lexus IS200 del prometedor GT2000. La perfección y solidez del entorno 3D nos dejó perplejos, así como la precisión del control y reacción de nuestro vehículo ante la pulsación de los botones analógicos del *pad*. Los realistas reflejos en la carrocería del Lexus pronto quedaron archivados entre las imágenes más evocadoras del **Tokyo Game Show**. Estábamos ante la viva imágen de cómo debe ser un juego de coches para una máquina de 128 *bits*. Desgraciadamente un par de minutos después volvimos a la realidad y tuvimos que dejar a nuestros amigos japoneses que disfrutaran con la nueva maravilla automovilística de SONY. A GT2000 le siguieron ETERNAL RING de FROM SOFTWARE y TEKKEN TAG TOURNAMENT, todos ellos en sus primeras etapas de desarrollo, pero mostrando orgullosos lo que nos espera a partir el próximo 4 de Marzo. Y si el diseño de ***PlayStation 2*** es alucinante, mirad a vuestra izquierda para deleitaros con el sistema de desarrollo. Una gigantesca torre de 13 kilos llamada ***DTL-T10000*** que supera los 2 millones de yenes y que ya está situada



FICHA TECNICA

ミがような人魚

- **Precio recomendado (Japón)**
  39.800 ¥
- **Fecha de venta**
  4 de Marzo del año 2000
- **Accesorios**
  Pad analógico Dual Shock 2
  Memory Card de 8Mb
  Disco Demo PlayStation 2
  Multicable AV
  Cable de alimentación
- **Dimensiones**
  ancho/profundidad/altura:
  301mm/178mm/78mm
- **Peso**
  2,1 Kg.
- **Media**
  PlayStation 2 CD-ROM, DVD-ROM
  PlayStation CD-ROM
- **Formatos**
  AUDIO CD, DVD-VIDEO
- **CPU:** 128 Bit Emotion Engine
  Frecuencia de reloj: 294.912 MHz.
  Memoria principal: Direct RDRAM
  Tamaño Memoria: 32MB
- **Gráficos:** Graphics Synthesizer
  Frecuencia de reloj: 147.456 MHz.
  Embedded Cache VRAM: 4MB
- **Sonido:** SPU2
  Número de canales: 48 + software
  Memoria de sonido: 2MB
- **IOP:** Procesador I/O
  CPU: PlayStation CPU+
  Frecuencia de reloj: 33.8688 MHz
  o 36.864 MHz (seleccionable)
  Memoria IOP: 2MB
- **Dispositivo de disco:** CD-ROM y DVD-ROM
  Velocidad: CD-ROM 24x
  DVD-ROM 4x

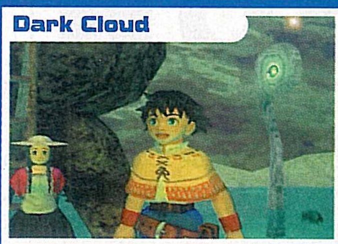
Con PlayStation 2 comienza una nueva era en el mundo del videojuego y muy

ミがような人魚のスキキ魚キミがような人



Tekken Tag Tour.









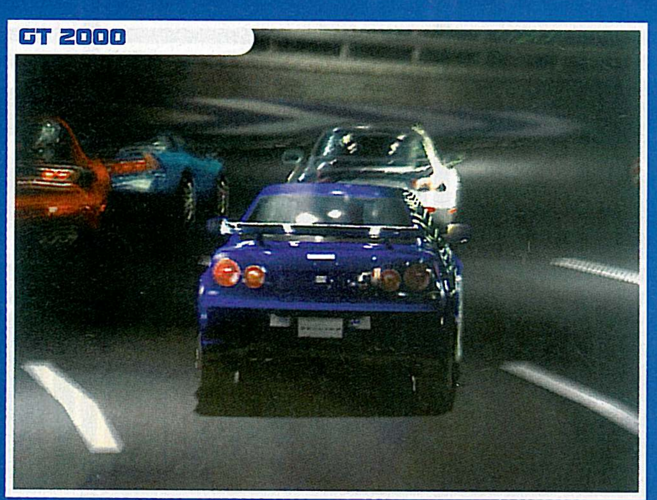
New Ridge Racer

Los primeros juegos. sin lugar a dudas el título que más nos asombró y con el que tuvimos la sensación de estar ante un verdadero juego de 128 bits fue GRAN TURISMO 2000. atención a otros títulos como ETERNAL RING de FROM SOFTWARE, THE BOUNCER de SQUARE/DREAM FACTORY, TEKKEN TAG TOURNAMENT, NEW RIDGE RACER y GP500 de NAMCO, JIKKYOU WORLD SOCCER 2000 y DRUM MANIA de KONAMI y DENSHA DE GO de TAITO. pasad la página y veréis...

GT 2000



Con GP500 podremos al fin subirnos a motos oficiales y seleccionar pilotos del Campeonato del Mundo.





スキ魚キミがような人スキ魚キミがような人



pronto, en apenas cuatro meses, seremos testigos del salto cuántico de Sony

tokyo GAME SHOW playstat

en las oficinas de más de 90 compañías japonesas, 46 norteamericanas y 27 europeas. Parece que el lanzamiento de la consola en occidente, el próximo otoño, va a ser muy sonado. Otras vitrinas del *stand* mostraban los primeros periféricos de la consola, el *Dual Shock 2* (3.500¥), con la totalidad de sus botones analógicos excepto SELECT y START, y la *memory card* de 8 megas (3.500¥) que podrá transferir datos 250 veces más rápido que la actual tarjeta de memoria. También pudimos observar una ***PlayStation 2*** ejecutando un juego de su hermana pequeña, la segunda parte de Everybody's Golf, con total normalidad. Gracias a esta compatibilidad, los más de 60 millones de usuarios de ***PlayStation*** del mundo podrán seguir coleccionando juegos con total tranquilidad hasta mucho tiempo después del lanzamiento de la máquina. Y por si esto fuera poco cuenta con la posibilidad de reproducir DVD VIDEO, permitiéndonos el acceso a la última generación de películas en formato digital. Además se tiene pensado en el año 2001 abrir las puertas de **Internet** a la consola, para lo cual nos será muy útil la tarjeta de memoria que posee un sistema de autentificación y encriptación llamado *MagicGate* para navegar de forma segura por la red. Creo que con este pequeño anticipo os podréis hacer una idea de lo que nos espera a partir de otoño. De momento en **Japón**, SONY COMPUTER ha garantizado un total de un millón de máquinas para la primera semana de venta.

El futurista logotipo impreso en la consola enamora a primera vista, así como la atractiva mezcla de gris y azul y los hipnóticos leds de colores.

スキ魚キミがような人魚のスキ魚キミス

Eternal Ring



Drum Mania



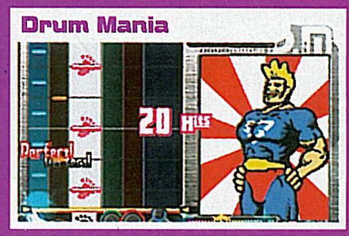
Den-Sen



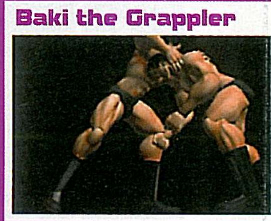
Eternal Ring



Drum Mania



Baki the Grappler



Kessen



Onimusha

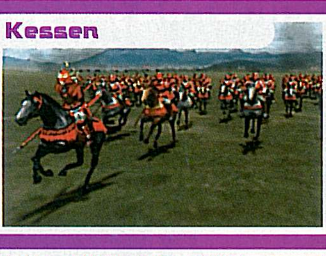




XFire



Kessen



Onimusha



Koshien 2000



Street Fighter EX3



Armored Core 2



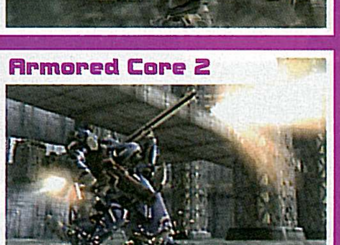
Todai Shogi S. Dojyo

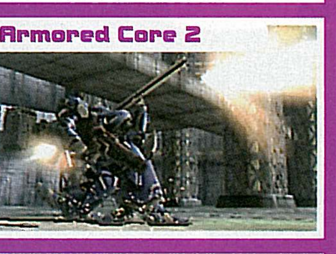


Street Fighter EX3



Armored Core 2

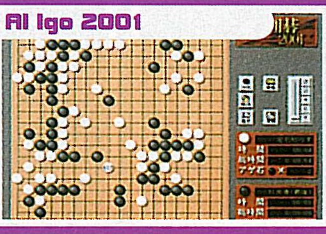




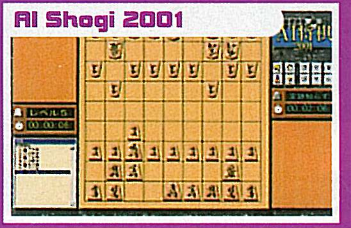
L'Arc-en-Ciel



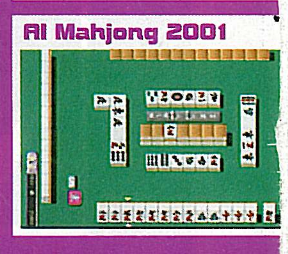
AI Igo 2001



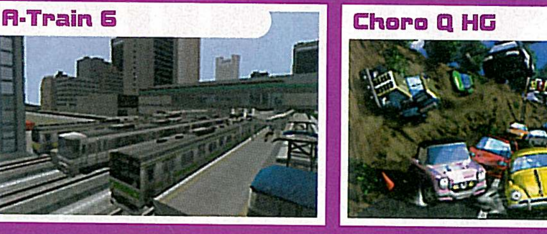
AI Shogi 2001

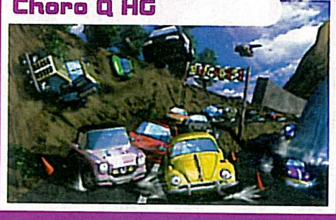


AI Mahjong 2001

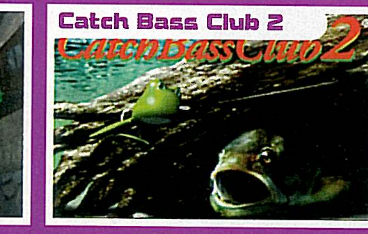


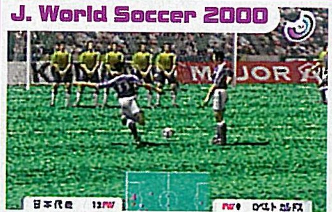
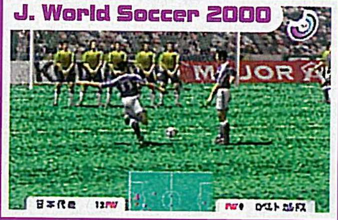
La gran cantidad de títulos en proceso de realización para PlayStation 2 en tan co

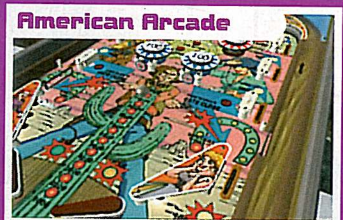
A-Train 6


Choro Q HG


Catch Bass Club 2



J. World Soccer 2000



American Arcade


F-1

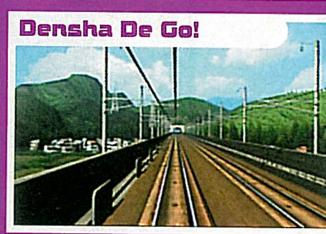

Shanghai 5


Gradius III & IV


The King and I


Popolocrois III


Unison

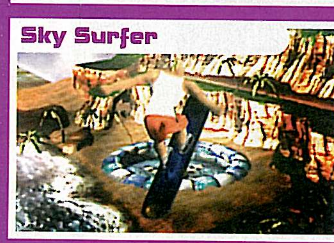

Densha De Go!


1 On 1 Government

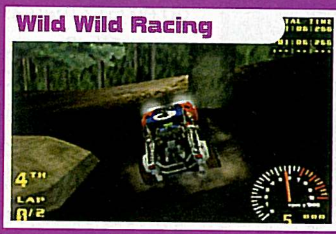

Dark Cloud

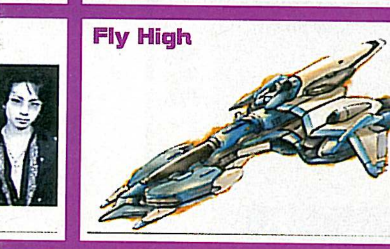

Billiards Master 2

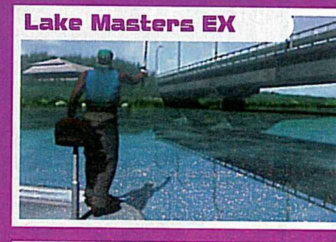

I.Q. Remix

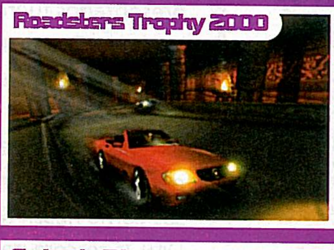

Sky Surfer


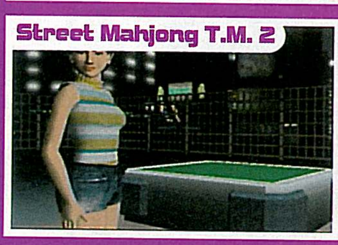
Pro Golfer

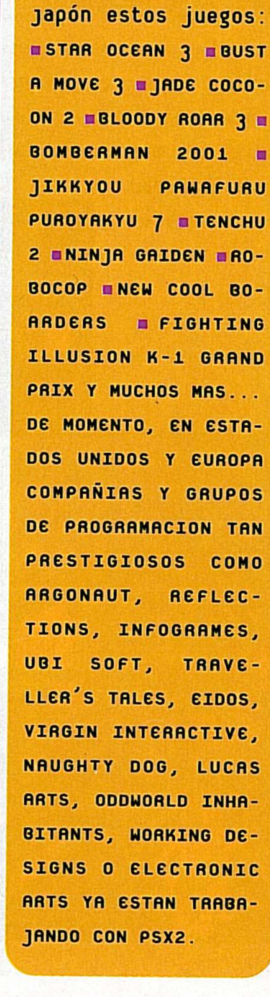

Wild Wild Racing


Fly High


Lake Masters EX


Roadsters Trophy 2000


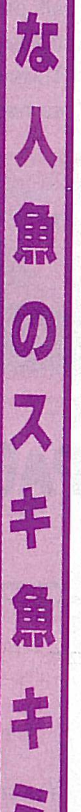
Street Mahjong T.M. 2




Próximos Títulos. Y esto es sólo el principio, porque en pocos meses aparecerán en Japón estos juegos: ■ STAR OCEAN 3 ■ BUST A MOVE 3 ■ JADE COCOON 2 ■ BLOODY ROAR 3 ■ BOMBERMAN 2001 ■ JIKKYOU PAWAFURU PUROYAKYU 7 ■ TENCHU 2 ■ NINJA GAIDEN ■ ROBOCOP ■ NEW COOL BOARDERS ■ FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX Y MUCHOS MAS... DE MOMENTO, EN ESTADOS UNIDOS Y EUROPA COMPAÑIAS Y GRUPOS DE PROGRAMACION TAN PRESTIGIOSOS COMO ARGONAUT, REFLECTIONS, INFOGRAMES, UBI SOFT, TRAVELLER'S TALES, EIDOS, VIRGIN INTERACTIVE, NAUGHTY DOG, LUCAS ARTS, ODDWORLD INHABITANTS, WORKING DESIGNS O ELECTRONIC ARTS YA ESTAN TRABAJANDO CON PSX2.

Fantavision


Splash Dive

rto espacio de tiempo nos da una clara idea de la repercusión y el interés general

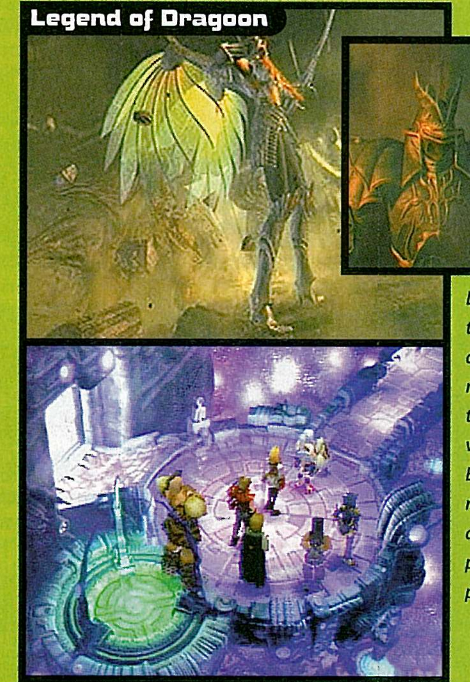


Aunque la zona dedicada a **PLAYSTATION** ocupaba una gran parte del mastodóntico *stand* de SONY, era prácticamente eclipsada por la presentación de ***PLAYSTATION 2***. Los juegos estrella para la máquina de 32 *bits* allí presentados eran CRASH BANDICOOT RACING (CRASH TEAM RACING en su versión *PAL*) y GRAN TURISMO 2, que no tenía nada que envidiarle a su hermano mayor GT 2000. Para conquistar el corazón de los europeos se han incluido en GT2 marcas como Alfa Romeo, BMW, Audi, Fiat, Citroën, Ford, Mercedes, Opel, Peugeot, Renault o Volkswagen. Los otros juegos presentados fueron LEGEND OF DRAGOON, ALUNDRA 2, ARC THE LAD III (por fin) y BRIGHTIS dentro del género *RPG*, y sorpresas como ROBBIT MON DIEU, la tercera parte del genial e incomprendido JUMPING FLASH. Sin olvidarnos de curiosidades como PET IN TV WITH MY DEAR DOG, el curioso juego de mascotas, en esta ocasión protagonizado por perros, y tres juegos destinados a dotar de vida propia a la *PocketStation*.





PAQA era uno de los tres juegos para dotar de vida propia a la PocketStation presentados por SONY.



La nueva obra maestra de SONY dentro del género RPG estará formada por cuatro CDs y saldrá a la venta en Diciembre. El desarrollo ha durado más de tres años y han participado más de cien personas.

Los RPG de Sony. ALUNDRA 2 y LEGEND OF DRAGOON serán los máximos representantes del género en los próximos meses. El primero cambia de entorno gráfico y abandona las 2D para mostrar un sólido entorno vectorial con algo menos de encanto visual pero con la misma cantidad de puzzles que encumbraron a su predecesor. LEGEND OF DRAGOON, por su parte, ha sido bautizado como el FINAL FANTASY de SONY C.E.I.



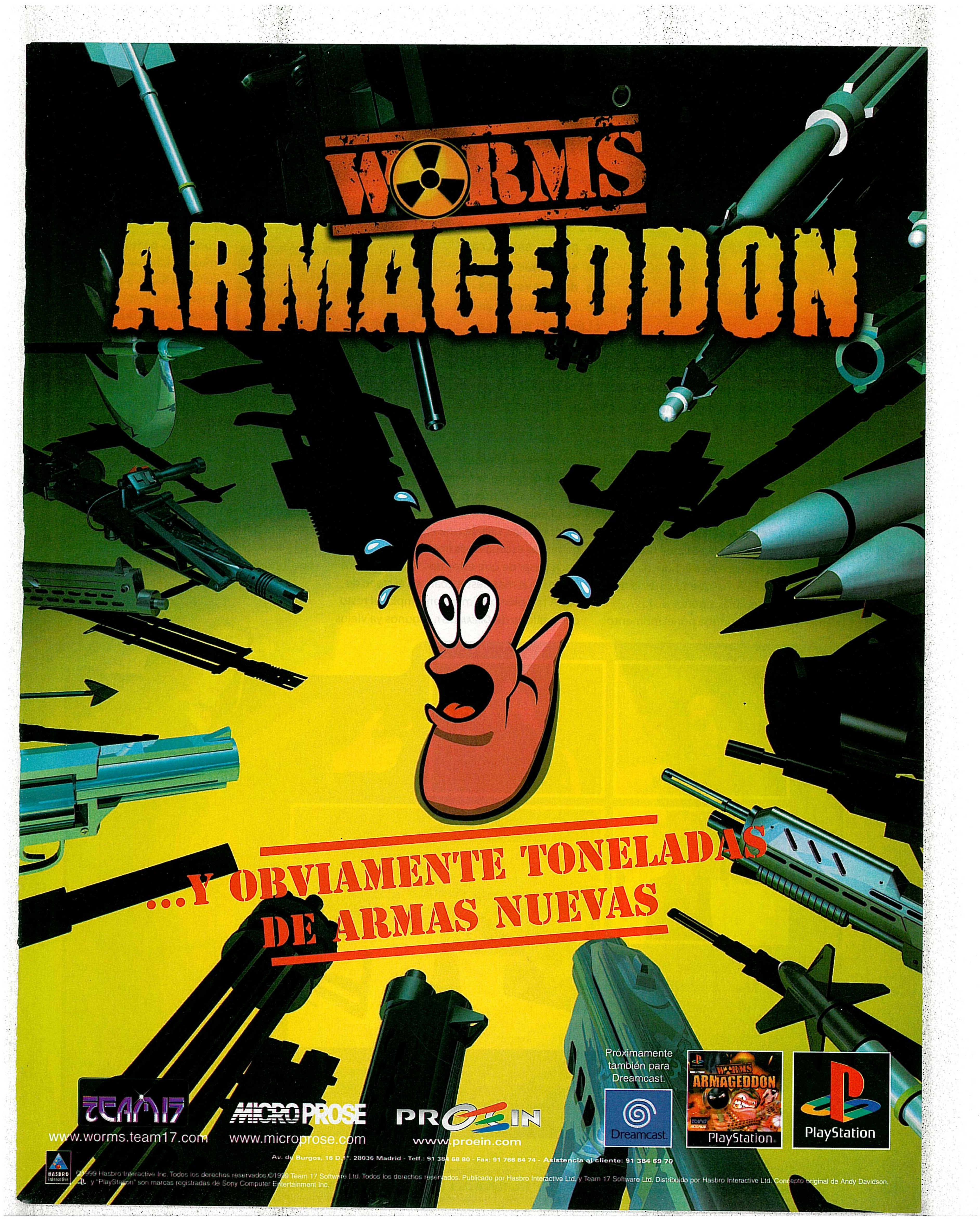


Alundra 2 cambia el clásico esquema del original por un entorno totalmente poligonal. El desarrollo sigue igual.

キミがような人魚のスキ魚

キミがような人魚のスキ魚キミがような

El juego más impresionante de PlayStation era el RPG Legend of Dragoon



WORMS
ARMAGEDDON
...Y OBVIAMENTE TONELADAS
DE ARMAS NUEVAS
Próximamente también para Dreamcast.
Dreamcast
WORMS ARMAGEDDON
PlayStation
PlayStation
TEAM17
www.worms.team17.com
MICROPROSE
www.microprose.com
PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70
HASBRO Interactive
©1999 Hasbro Interactive Inc. Todos los derechos reservados.©1999 Team 17 Software Ltd. Todos los derechos reservados. Publicado por Hasbro Interactive Ltd. y Team 17 Software Ltd. Distribuido por Hasbro Interactive Ltd. Concepto original de Andy Davidson.
y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

tokyo GAME SHOW

sega

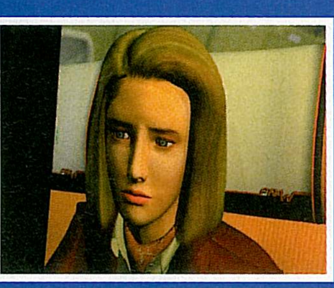
el título estrella del stand de SEGA no podía ser otro que SHEN MUE. Como era de prever acaparó la mayor atención del público. D2 también causó expectación entre los visitantes del stand, pero sin mostrar todavía una versión jugable. Por otro lado, también se hizo mucho hincapié en mostrar las capacidades de la consola en INTERNET.

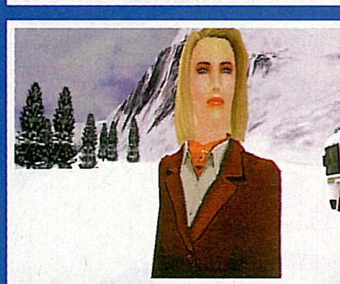


DREAMCAST basó todo su poder de atracción en dos títulos que ya fueron anunciados en su día con el lanzamiento de la consola. Sin lugar a dudas, SHEN MUE es la gran estrella de SEGA para su máquina de 128 *bits*. La creación de **Yu Suzuki** fue uno de los motivos principales a la hora de decorar el *stand* de SEGA. Así que tuvimos la oportunidad de contemplar algunos de los avances del juego, aunque por el momento tendremos que esperar hasta la primavera del 2000, ya que se ha vuelto a retrasar la fecha de su aparición. El otro título, obra de **Kenji Eno**, es D2. Para la ocasión, SEGA había montado una sala de cine en la que se mostraban las escenas más impactantes del juego. A pesar de que estos dos títulos eran los juegos que más destacaban, en el *stand* de SEGA también pudimos contemplar el resto del catálogo de ***DREAMCAST***. Algunos ya viejos conocidos por todos, como es el caso de METROPOLIS STREET RACER, SONIC ADVENTURE o READY 2 RUMBLE BOXING, y otros que resultaron ser auténticas novedades. Es el caso de la entrega de VIRTUAL ON para los 128 *bits* y la conversión de CRAZY TAXI (uno de los juegos más divertidos del **TGS**). Los aficionados al género *RPG* pueden estar de enhorabuena. Conocido en un principio como PROJECT ARES, ETERNAL ARCADIA se presenta como un *RPG* clásico, con varios miembros del equipo de PHANTASY STAR involucrados en su creación. Del resto destacaban los títulos de baile como SPACE CHANNEL 5 y SUPER PRODUCERS, que introducen a ***DREAMCAST*** en el género.

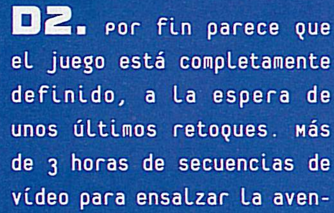


魚キミがような人魚の

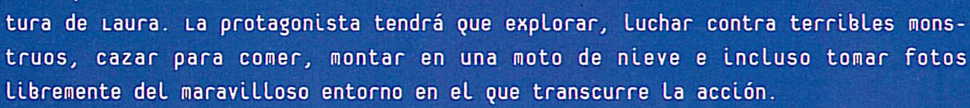








D2. Por fin parece que el juego está completamente definido, a la espera de unos últimos retoques. Más de 3 horas de secuencias de vídeo para ensalzar la aven-



tura de Laura. La protagonista tendrá que explorar, luchar contra terribles monstruos, cazar para comer, montar en una moto de nieve e incluso tomar fotos libremente del maravilloso entorno en el que transcurre la acción.

魚キミがような人魚

Dreamcast es actualmente la máquina más potente en el mercado y así lo quiso de

スキ魚キミがような人スキ魚キミがような人



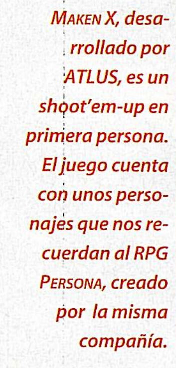
Shen Mue. Yu suzuki no ha podido llevar a cabo su idea hasta que apareció Dreamcast. Ahora todo el mundo espera ansioso el lanzamiento de esta aventura con tintes de RPG. Situada en Japón y China, cuenta con miles de escenarios, 500 personajes con los que interactuar, captura de movimiento para dar un realismo inusitado a todas las acciones y también hay que sumar los cambios de luz (del día a la noche) y de tiempo atmosférico.

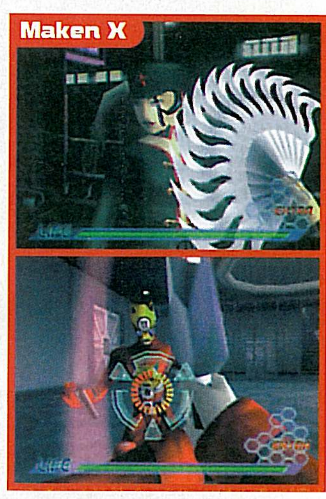


tokyo GAME SHOW

sega

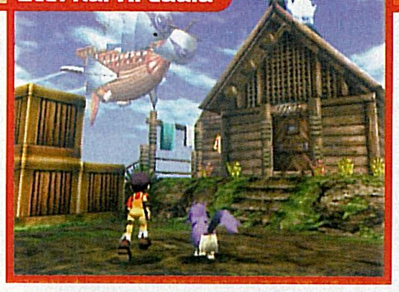


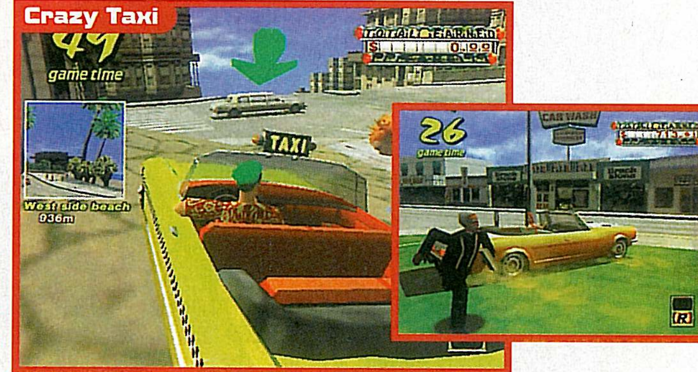




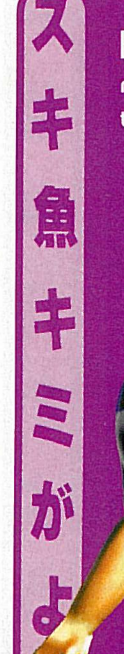
Maken X, desarrollado por ATLUS, es un shoot'em-up en primera persona. El juego cuenta con unos personajes que nos recuerdan al RPG Persona, creado por la misma compañía.



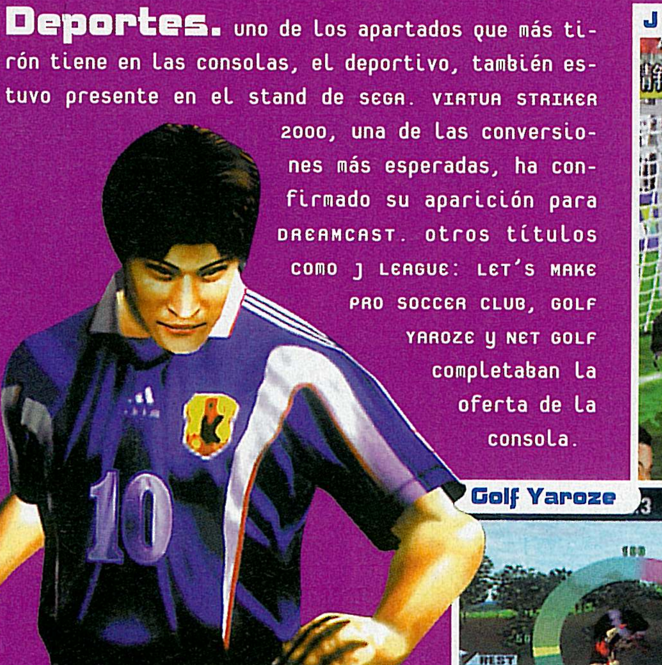




La conversión no tiene nada que envidiar a la recreativa original. La jugabilidad es la gran baza de este título.



Deportes. Uno de los apartados que más tirón tiene en las consolas, el deportivo, también estuvo presente en el stand de SEGA. VIRTUA STRIKER 2000, una de las conversiones más esperadas, ha confirmado su aparición para DREAMCAST. Otros títulos como J LEAGUE: LET'S MAKE PRO SOCCER CLUB, GOLF YAROZE y NET GOLF completaban la oferta de la consola.





El resto del catálogo lo completaban títulos deportivos y conversiones


SÁBADO 11:44 P.M.
¡¡EL MASTER DJ VUELVE!!


¡¡ES EL MASTER DJ!!

tokyo GAME SHOW

square

el stand de SQUARESOFT se erigía en el centro del HALL 6 como uno de los más importantes y espectaculares de todo el TOKYO GAME SHOW. Todos los títulos allí presentados rozaban el delirio lúdico, con mención especial para PARASITE EVE II y VAGRANT STORY. Hasta el próximo 23 de noviembre no serán revelados los planes de futuro de SQUARESOFT.


Chocobo Stallion

Nada más divisar a lo lejos los dominios del omnipresente *stand* de SQUARESOFT, no pudimos resistir la tentación de dirigirnos rápidamente hacia él. Nuestras manos, como guiadas por arte de magia, se dirigieron hacia las máquinas que albergaban en su interior *betas* jugables de PARASITE EVE II y VAGRANT STORY. Del primero nos sorprendió la grotesca colección de enemigos (el del cañón lanzallamas en la boca es de auténtica pesadilla) y el nuevo desarrollo tipo RESIDENT EVIL, con escenarios prerrenderizados de altísima calidad y la libertad de visitar hasta seis ciudades de la costa oeste de **Estados Unidos**. VAGRANT STORY, que ya nos dejó boquiabiertos en la *demo* de LEGEND OF MANA, confirmó nuestras esperanzas y se perfila como uno de los mejores juegos creados para ***PLAYSTATION***. También presenciamos las impresinantes *intros anime* de **Akira Toriyama** que acompañarán a la reedición de CHRO-

魚キミがような人魚のスキ魚

Parasite Eve II. La evolución sobre la primera entrega se dejaba notar, mostrando un entorno gráfico sobresaliente y un desarrollo más cercano a títulos como RESIDENT EVIL y DINO CRISIS. De hecho ha pasado de ser un cinematic RPG a cinematic adventure. La protagonista sigue siendo Aya Brea y la historia se desarrolla tres años después, en septiembre del 2000. El escenario es la costa oeste de los Estados Unidos y podremos visitar hasta seis ciudades.

ミがような人魚のス

El gigantesco stand de Square era uno de los más visitados y en él tuvimos la

スキ魚キミがような人魚の

スキ魚キミがような人魚の

Dew Prism. Creado por el mismo equipo que dio vida al inolvidable Brave Fencer Musashiden y de reciente aparición en Japón, el pasado 14 de octubre, este action RPG nos permitirá elegir entre dos personajes, Rue y Mint, para completar el juego. De esta manera la aventura será diferente y el personaje no elegido aparecerá de vez en cuando para ayudarnos. Técnicamente es uno de los juegos más perfectos creados por Square hasta la fecha.



スキ魚キミがよう

スキ魚キミがよう



Chrono Cross. Aunque Square no ha podido contar con todo el dream team que dio forma al mítico Chrono Trigger de Super Famicom, la calidad de este nuevo capítulo de la serie Chrono está fuera de toda duda gracias a las aportaciones de Nobutero Yuki en el diseño de personajes y Yasunori Mitsuda en la banda sonora. Con este nuevo título Square pretende crear una saga tan prestigiosa y popular como Final Fantasy.

oportunidad de disfrutar con betas jugables de Parasite Eve II y Vagrant Story

tokyo GAME SHOW

square



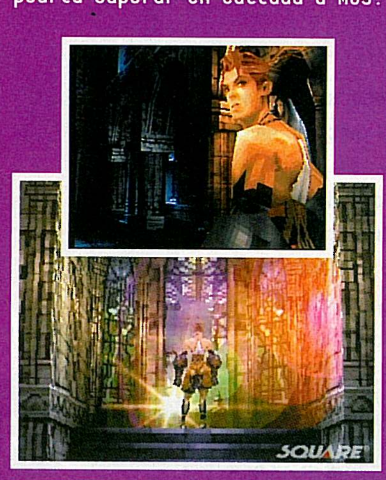




ChronoTrigger

キ魚キミがような人魚のスキ魚キミ

Vagrant Story. El RPG más prometedor y original de Square viene avalado por Yasumi Matsuno, el productor de FF Tactics, y Akihiko Yoshida en el diseño de los personajes. El entorno 3D es el más increíble y sólido que se ha visto en PlayStation y el desarrollo del juego podría superar en calidad a MGS.









キ魚キミがような人魚のスキ魚キミ

NOTRIGGER en **Japón**, así como las excelencias técnicas de DEW PRISM, otro preciosista *Action RPG* creado por el equipo de BRAVE FENCER MUSASHIDEN, y el curioso CHOCOBO STALLION, versión *Chocobo* del DERBY STALLION. Mención aparte merece CHRONO CROSS, segundo capitulo de la saga, que se va a convertir, sin ninguna duda, en otra de las series míticas de SQUARE junto a las ya consagradas FINAL FANTASY, SAGA o SECRET OF MANA. Para los fanáticos de SQUARE había una tienda de *merchandising* en la que se podía comprar todo tipo de muñecos, dioramas, llaveros, cadenas, mecheros, relojes, anillos, posters y demás artículos de ensueño.

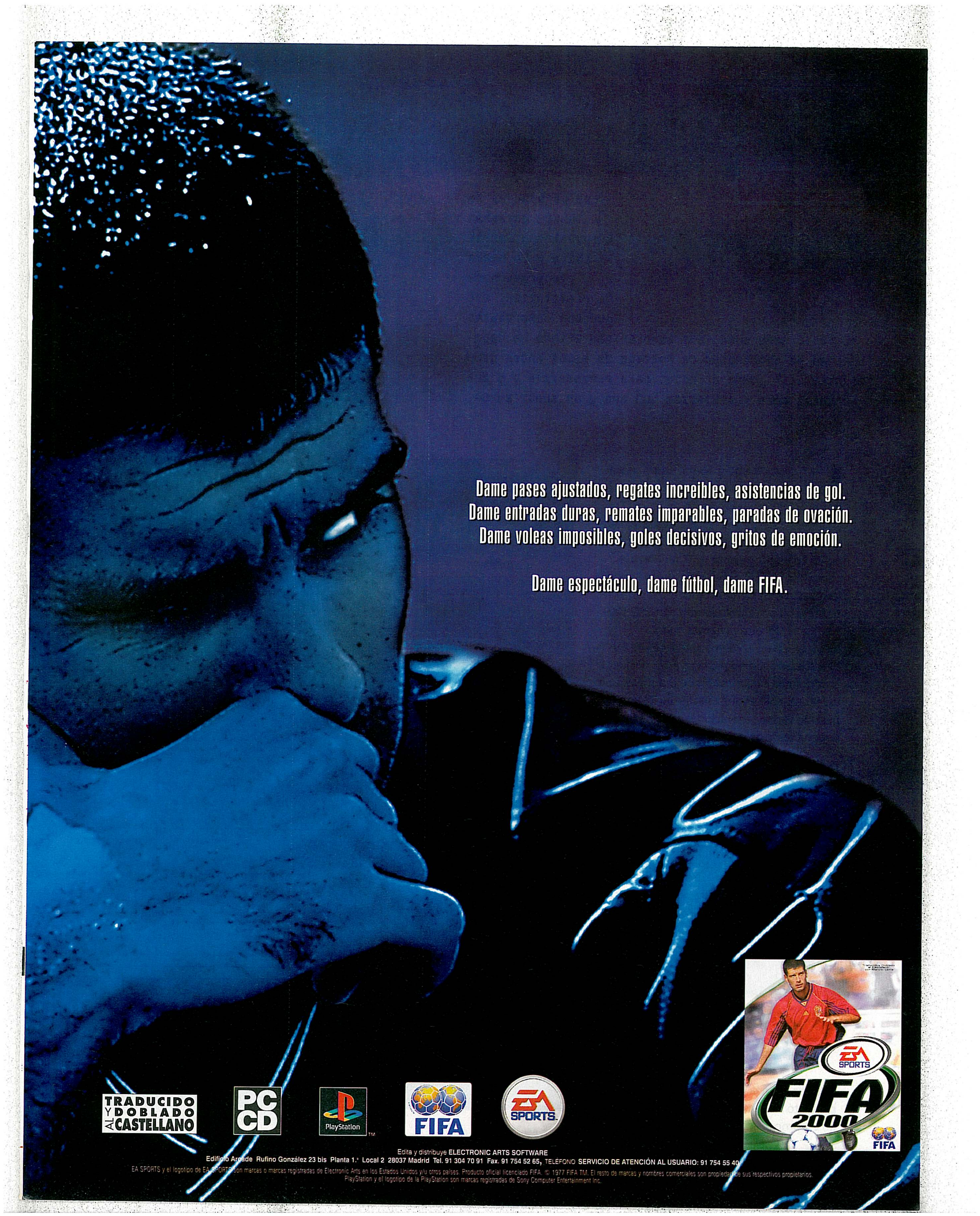
Chocobo Stallion



ChronoTrigger



Los títulos de Square para el año 2000 serán presentados en Noviembre


Dame pases ajustados, regates increíbles, asistencias de gol.
Dame entradas duras, remates imparables, paradas de ovación.
Dame voleas imposibles, goles decisivos, gritos de emoción.
Dame espectáculo, dame fútbol, dame FIFA.
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD
PlayStation
FIFA
EA SPORTS
FIFA 2000
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65, TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Producto oficial licenciado FIFA. © 1977 FIFA TM. El resto de marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.
PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

tokyo GAME SHOW

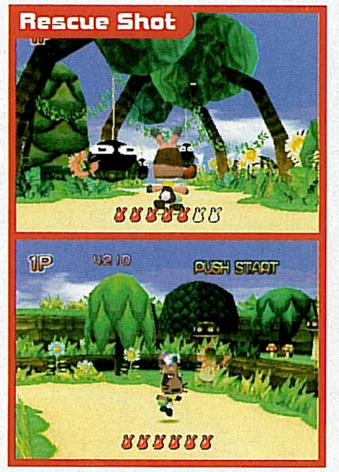
namco

Los personajes de TEKKEN ya están dispuestos a dar el salto a la nueva generación de PLAYSTATION. Así pudimos comprobarlo en el TOKYO GAME SHOW, que también nos brindó la oportunidad de contemplar la entrega de RIDGE RACER y un espectacular juego de motos para PLAYSTATION 2 y dos títulos para PLAYSTATION, un RPG y un SHOOT'EM-UP.

La factoría NAMCO nos ofreció la inolvidable experiencia de probar con nuestras propias manos la versión de Tekken Tag Tournament para ***PlayStation 2***. Los otros dos títulos para esta consola fueron mostrados en una pantalla gigante de vídeo. Pero la compañía no sólo se ha centrado en la nueva generación, en su *stand* también nos encontramos con un prometedor *Action RPG*, Dragon Valor, del que ya hemos dado información en números anteriores de **SUPER JUEGOS**. Como protagonistas del juego encarnamos a un matador de dragones, pero lo más original es que durante su desarrollo pasarán varias generaciones. De esta forma, dependiendo de nuestro comportamiento en épocas anteriores, nuestros hijos tendrán unas determinadas características que les conducirán al éxito o fracaso de toda una estirpe. Por otro lado nos encontramos con un simpático *shoot'em-up* para ***PlayStation***, que continúa la línea impuesta por la saga Point Blank. El objetivo del juego será salvar al protagonista de todo tipo de obstáculos y enemigos utilizando nuestra habilidad con la pistola. NAMCO también presentó la última aventura de Pac Man en un entorno 3D para los 32 *bits* de Sony.

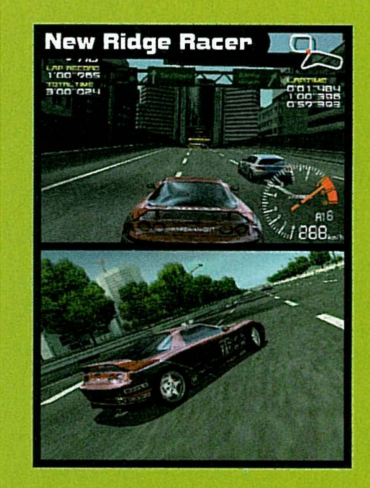
Dragon Valor

La mecánica de Dragon Valor, un RPG por el que pasan varias generaciones, es sorprendente.

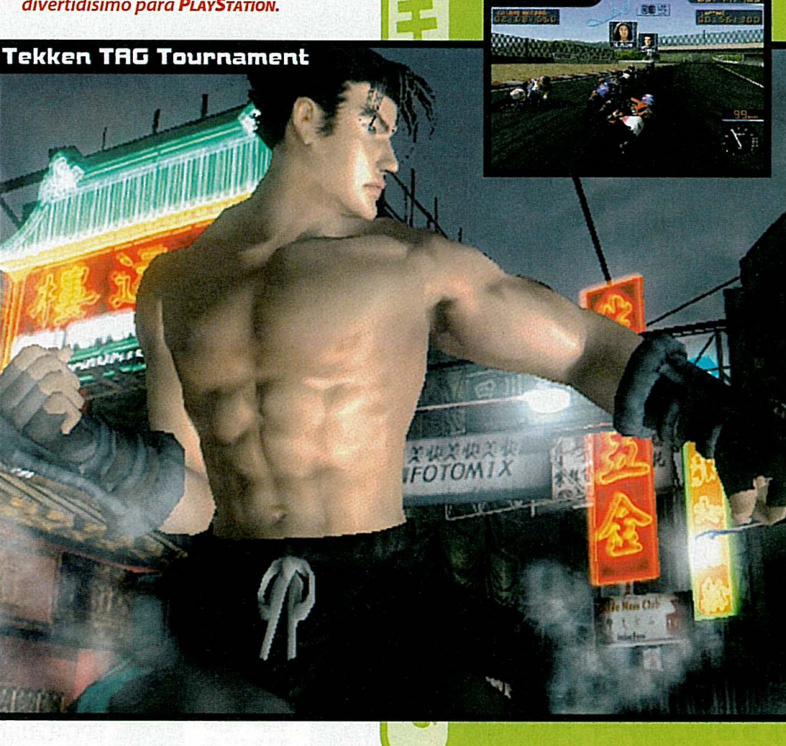


Siguiendo la estela de los Point Blank, Rescue Shot es un shoot'em-up divertidísimo para PlayStation.

スキ魚キミがような



New Ridge Racer. La línea de productos de NAMCO para la consola es de lo más prometedora. El nuevo RIDGE RACER, todavía con un nombre provisional, nos dejó alucinados. El circuito que se enseñó pertenecía al primer RIDGE RACER, pero la diferencia gráfica era abismal. REIKO NAGASE dejará su sitio a una nueva diva.





Namco fue una de las compañías que más títulos presentó para PlayStation 2

tokyo GAME SHOW

konami

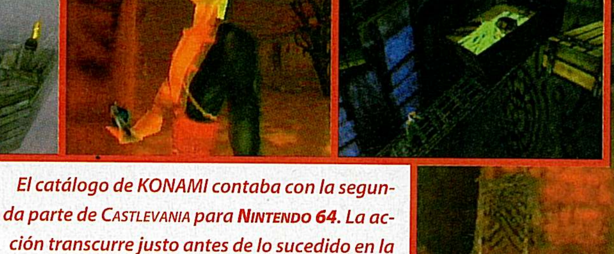
KONAMI ha sido el paraíso para los amantes de la música. Buena parte de su stand estaba ocupada por títulos que cada vez abarcan más géneros e instrumentos. DRUMMANIA para PLAYSTATION 2, POP'N MUSIC 2, DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX y el último apéndice de BEATMANIA configuraban la oferta. El fútbol también nos trajo una sorpresita.



Muscle Ranking

Como ya he mencionado, lo más destacado de los productos que presentaba KONAMI eran títulos encuadrados en el terreno musical. De entre todos ellos nos quedamos con DRUMMANIA para ***PLAYSTATION 2***. Sin duda, cuando la ***COIN-OP*** llegue a occidente volverá locos a los baterías de nuestro país y, por supuesto, a los amantes de este género. En cuanto a la versión para ***PS2***, contará con un mando exclusivo con cinco parches y un pedal que simulará el bombo. La segunda parte de POP 'N MUSIC, BEATMANIA 4TH MIX: THE BEAT GOES ON y DANCE DANCE REVOLUTION 2ND MIX fueron presentados para ***PLAYSTATION***. Este último cuenta con un amplio repertorio de nuevas canciones. Además, concede la posibilidad de editar nuestros propios pasos de baile y cargarlos en una *Memory Card* para introducirlos en la máquina recreativa, que tiene un puerto para dicho






*El catálogo de KONAMI contaba con la segunda parte de CASTLEVANIA para **NINTENDO 64**. La acción transcurre justo antes de lo sucedido en la primera entrega y está protagonizado por el hombre-lobo, aunque hay 2 personajes más.*

Castlevania 2





J. League 1999

J. League 1999

Winning Eleven 2000

魚キミがような人魚

Fútbol. No podemos esconder nuestra afición a la serie WINNING ELEVEN para PLAYSTATION. En el TOKYO GAME SHOW se mostraba la cuarta entrega, que por cierto ya estaba a la venta en Japón, pero lo que más nos llamó la atención fue la primera incursión de esta saga en PLAYSTATION 2. Por lo que pudimos observar en la espectacular rolling demo, ha sido desarrollado por MAJOR, los encargados de las entregas de I.S.S. para NINTENDO 64. Además, MAJOR se ha encargado de realizar la conversión de PERFECT STRIKER para PLAYSTATION con el nombre de J. LEAGUE 1999.

魚キミがような人魚

Después del fenómeno Metal Gear, Konami está empleando gran parte de sus efect



El cuarto mix cambia el entorno gráfico respecto a entregas anteriores y encima es el CD que mayor número de canciones incluye de toda la serie.

Guitar Freaks. sólo se puede calificar a este título como divertidísimo. el mando en forma de guitarra diseñado para PLAYSTATION es genial, y para colmo la música abarca todos los estilos que un aficionado a este instrumento podría esperar.

dispositivo. Abandonando ya este género, pudimos ver la segunda entrega de TOKIMEKI MEMORIAL para los 32 *bits* de SONY. Saldrá al mercado el 25 de Noviembre, y se prevé que será uno de los títulos más vendidos en **Japón**, ya que desde 1995 sus seguidores están esperando esta secuela que contará con doce personajes principales, cuyos sentimientos serán fielmente reflejados a través de sus voces gracias al nuevo sistema *Emotional Voice System*.

...tivos en la producción de títulos musicales que están arrasando en tierras niponas

capcom

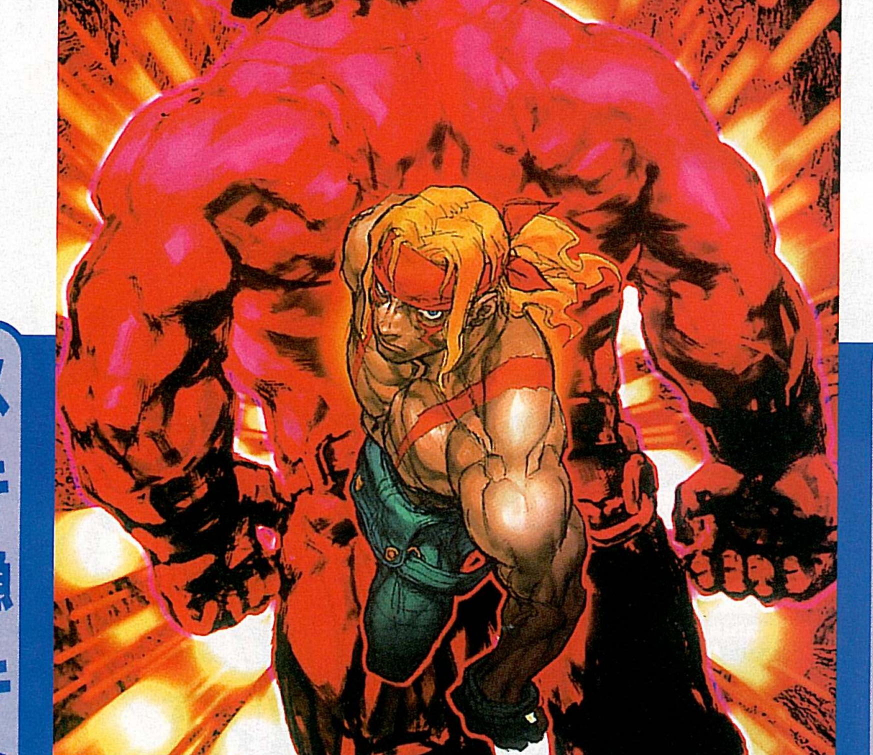
junto a las novedades que presentaba la compañía en uno de sus géneros más laureados, la lucha, CAPCOM desveló las excelencias de su secuela de RESIDENT EVIL para DREAMCAST y, como auténtica sorpresa, un shoot'em-up basado en la misma saga. PLAYSTATION 2 también estuvo representada en el stand de CAPCOM con un espectacular vídeo de onimusha.


BioHazard: Code Veronica

La serie RESIDENT EVIL fue indiscutible protagonista de CAPCOM en el **Tokyo Game Show**. Hasta cuatro títulos pertenecientes a la saga fueron presentados allí por la compañía. BIOHAZARD 2 para ***NINTENDO 64***, BIOHAZARD 3: THE LAST ESCAPE para ***PLAYSTATION***, BIOHAZARD GUNSURVIVOR para esta misma consola y la entrega para ***DREAMCAST***. Sin duda, este último era el más sobrecogedor de todos ellos. BIOHAZARD: CODE VERONICA nos produjo una impresión similar a cuando vimos SOUL CALIBUR por primera vez, porque tiene un aspecto gráfico alucinante. El *shoot'em-up* para ***PLAYSTATION***, BIOHAZARD GUNSURVIVOR, aunque todavía se hallaba en un periodo temprano de desarrollo, mostraba buenas maneras. El juego será compatible con la *Gun-Com*, pero permitirá que el jugador se mueva por el escenario, andando, corriendo e incluso girando. Dentro del mismo género *Survival Horror*, CAPCOM mostró un vídeo con ONIMUSHA, el primer título que esta compañía lanzará para ***PLAYSTATION 2***. Muchos lo comparan con RONIN BLADE, la aventu-



スキ魚キミがような

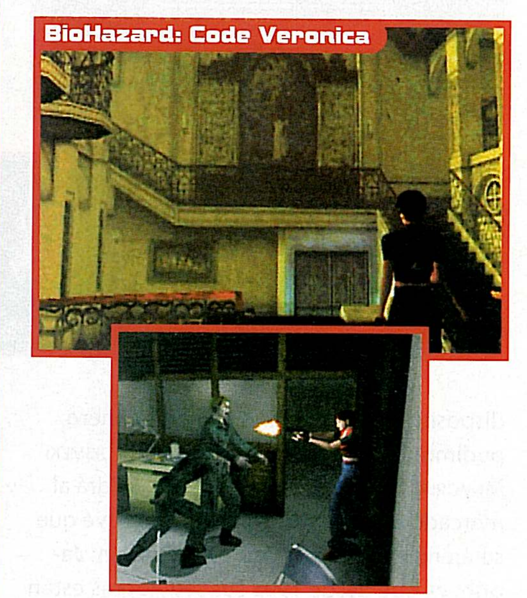


Street Fighter W-Impact. Los usuarios de DREAMCAST podrán disfrutar con la entrega de esta saga que incluye STREET FIGHTER III y STREET FIGHTER III SECOND IMPACT. Sin embargo, no está incluido SF 3RD STRIKE ni ninguno de sus personajes. Su lanzamiento está previsto para este invierno en tierras niponas.





スキ魚キミがような


BioHazard: Code Veronica

*Claire Redfield continúa la búsqueda de su hermano viajando a **Europa**. Pero nada más llegar es secuestrada y llevada a un isla tropical llena de zombies.*

BH: CODE VERONICA muestra los gráficos más alucinantes de toda la saga. Escenarios y personajes están representados en 3D con todo detalle.

Capcom continúa en explotando su serie más emblemática, BioHazard, con la espe

スキ魚キミがような人スキ魚キミがような人

スキ魚キミがような人スキ魚キミがような人

敵は、戦国の魔人「織田信長」

美麗CGにより、戦国時代の日本を再現。
妖気漂う謎の武者ども、幾重にも折り重なるストーリー。

戦国乱世の稲葉山城を舞台に
さらわれた「雪姫」を救出せんが為、
「明智左馬介」の快刀乱麻の活躍が、今始まる！

このゲームには暴力シーンやグロテスクな表現が含まれています。

Onimusha. Dentro del género inaugurado por CAPCOM, SURVIVAL HORROR, nos encontramos este título. En un principio ideado para PSX, ha pasado a formar parte del futuro catálogo de PLAYSTATION 2. El juego se sitúa en el período Sengoku de la historia japonesa, donde representaremos el papel de un samurai que tiene que asaltar un castillo. Allí deberá rescatar a su prima a golpe de espada.



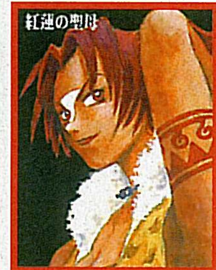
tokyo GAME SHOW

capcom

ra protagonizada por un samurai de KONAMI. Pero la obra de CAPCOM se ha decantado más por un mundo en el que predomina lo fantástico y, por supuesto, arropado con el potencial de la nueva máquina de SONY. Por otro lado, no podían faltar los integrantes del género *beat'em-up,* que tantas alegrías ha proporcionado esta compañía desde siempre. ***DREAMCAST*** dispondrá de dos títulos. El primero pertenece a la archiconocida saga STREET FIGHTER, con el nombre de SF DOUBLE IMPACT. El segundo es una conversión perfecta de la primera y segunda entrega de la recreativa original JOJO'S BIZARRE ADVENTURE. Mientras tanto, los usuarios de ***PLAYSTATION*** disfrutarán de una versión más original de este título, que incluye minijuegos. También se presentaron títulos como el *shoot'em-up* GIGA WING y el *beat'em-up* TECH ROMANCER también para la máquina 128 *bits* de SEGA, y la serie recopilatoria de los fantásticos MEGAMAN de ***NES*** para ***PSX***.











*Estos son los personajes de GIGA WING, un shoot'em-up para **DREAMCAST**, basado en la reciente **COIN-OP** de CAPCOM.*

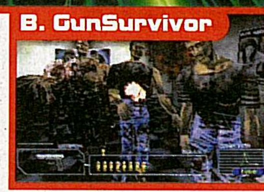














Penetra en el mundo de RESIDENT EVIL con una perspectiva en primera persona y dispara a discreción.



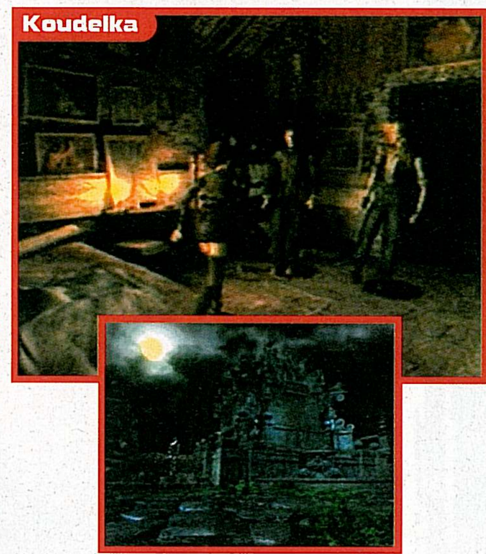


好評発売中!
ロックマン3
Dr.ワイリーの最期!?

Street Fighter y Megaman no podían faltar a la cita del Tokyo Game Show

snk

SNK nos deleitó con un maravilloso vídeo sobre KOUDELKA, el juego de terror que están desarrollando para PLAYSTATION. THE KING OF FIGHTERS'99 y SAMURAI SPIRITS completaban el escaso catálogo de la compañía. Sin embargo, NEO GEO POCKET y la avalancha de títulos de la que está haciendo gala esta fantástica portátil ocupaban casi todo el stand.



Koudelka

En el stand de SNK pudimos contemplar una fantástica réplica en maqueta del fastuoso monasterio que sirve de marco para la última obra de esta compañía.



Samurai Spirits Shinshou







Nuestro primer impulso al llegar al *stand* de SNK fue buscar los monitores donde se mostraba KOUDELKA. Por desgracia, tuvimos que esperar una larga cola para poder visualizar un vídeo con las secuencias más impactantes del juego, ya que no había ninguna versión jugable del mismo, aunque la espera fue recompensada con una *demo* de KOUDELKA. La aventura transcurre en el impresionante monasterio de Nemeton, situado sobre un rocoso farallón inexpugnable. Durante el juego controlamos a tres personajes, Koudelka Iassant, Edward Blunkett y el padre James O'Flaherty para resolver el misterio que envuelve el misterioso edificio. KOUDELKA combina un entorno prerrenderizado que tendremos que explorar como si se tratara de una aventura y combates al estilo *RPG*. Además, las secuencias *CG* que se han crea-







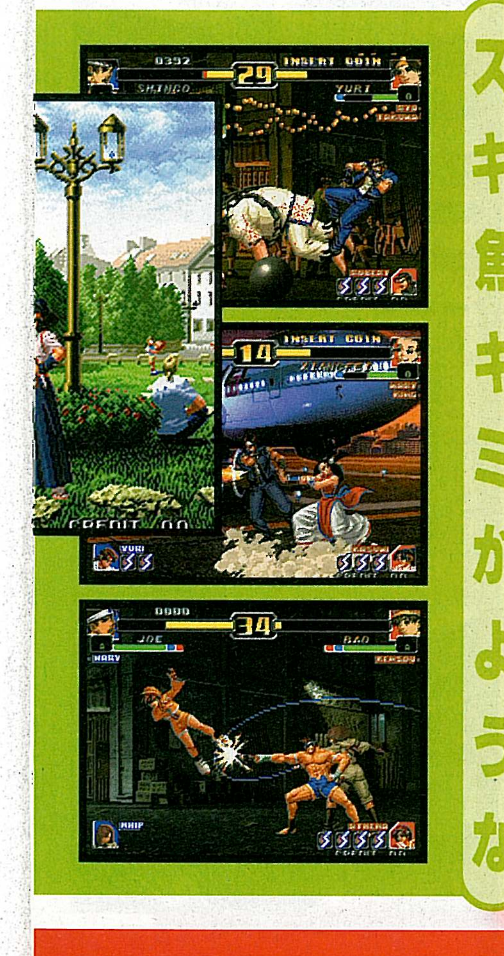


The King Of Fighters '99. La sexta entrega de esta saga ha sufrido varias mejoras, tanto en el apartado gráfico como en la jugabilidad. La novedad más significativa ha sido la inclusión de un cuarto miembro en los equipos, llamado striker. Su función consistirá en salir a golpear al oponente, rellenar nuestra energía y otras funciones. También se han cambiado aspectos como el movimiento de esquivar y los golpes de la casi totalidad de luchadores, así como la inclusión de dos formas de potenciarse: Armor Mode y Counter Mode.

Koudelka fue el juego que más atracción despertó en el stand de SNK. Allí se mo



do para sazonar la historia del juego son impactantes. Ya en el terreno de la lucha, SNK presentó el nuevo capítulo de la saga THE KING OF FIGHTERS y mostró una versión jugable para ***PLAYSTATION*** de la última entrega de otra de sus sagas más carismáticas en el género *beat'em-up*, SAMURAI SHODOWN, bajo el nombre de SAMURAI SPIRITS SHINSOU.



stró un vídeo con las imágenes más impresionantes de esta terrorífica aventura

SOUL CALIB





SEGA
Namco
GD ROM
Japón

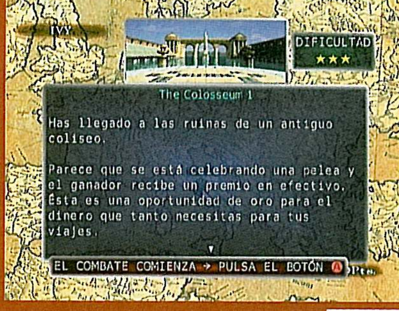


La leyenda nunca morirá.

Soul Calibur llegará traducido al castellano.

En estas pantallas podéis observar como todos los textos del juego, incluyendo los del modo *Mission Battle*, han sido perfectamente traducidos al castellano. Aunque pueda parecer que en un *beat'em-up* los textos no tienen demasiada importancia, en **Soul Calibur** será casi imprescindible entender todo lo que se nos cuenta en el modo *Mission* para llevar a cabo todas y cada una de las batallas del juego. Otro de los aspectos que gana enteros con la traducción es la historia de cada uno de los luchadores y sus finales.







Pocos días antes de redactar estas tres páginas, tuve la oportunidad de ver y jugar a la versión de Ridge Racer creada para ***Nintendo 64***, la cual, a pesar de estar muy inacabada, ya daba muestras de estar muy bien programada y de aprovechar la máquina a tope. Lo único que se me pasó por la cabeza en aquel momento fue este **Soul Calibur** para ***Dreamcast*** y la idea de que a la gente de NAMCO le daba igual la máquina en la que programaba, porque en cualquier soporte eran

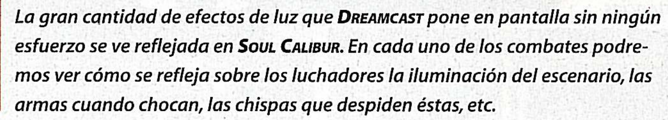




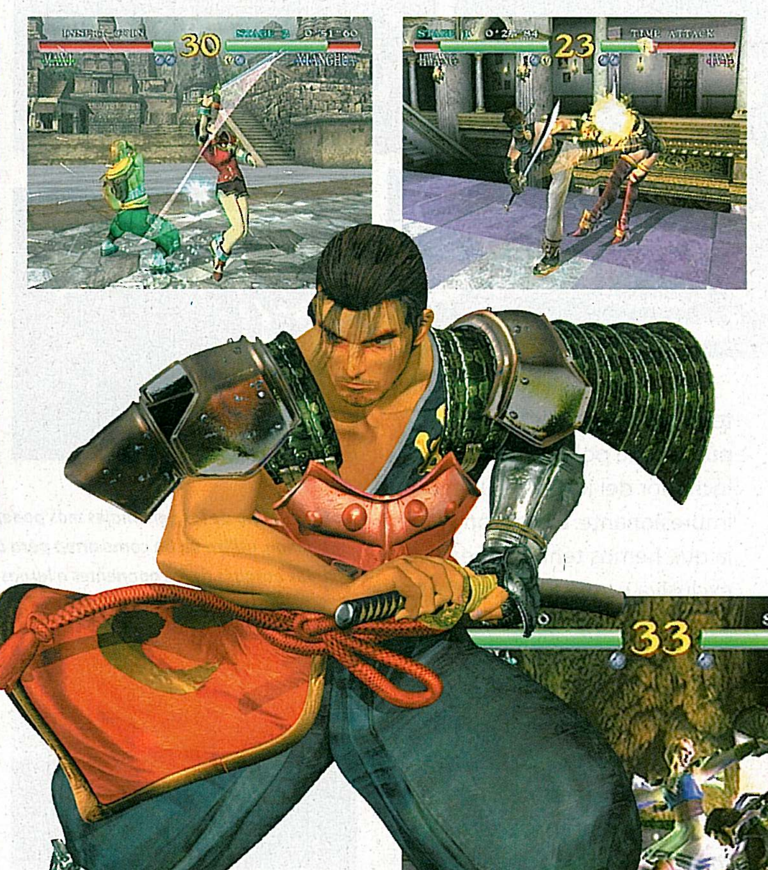








*La gran cantidad de efectos de luz que **Dreamcast** pone en pantalla sin ningún esfuerzo se ve reflejada en **Soul Calibur**. En cada uno de los combates podremos ver cómo se refleja sobre los luchadores la iluminación del escenario, las armas cuando chocan, las chispas que despiden éstas, etc.*



capaces de crear una auténtica obra maestra. Basta deciros que los programadores encargados del proyecto **Soul Calibur** pasaron medio año experimentando y haciendo pruebas con el *hardware* de ***Dreamcast*** con el objetivo de sacar el máximo provecho (al menos el posible a estas alturas) de la máquina. Al igual que os comentamos en el anterior número de **SUPER JUEGOS**, la principal baza de **Soul Calibur** es que todos los gráficos del juego han sido rediseñados, aumentando la resolución de las

El más potente engine 3D

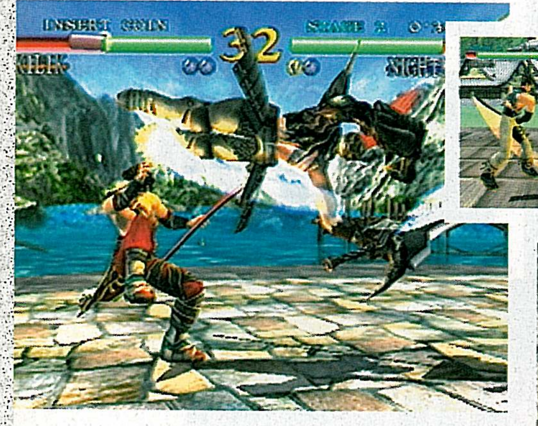
El tremendo potencial de ***Dreamcast*** ha permitido a los programadores de NAMCO mejorar todo el aspecto visual de **Soul Calibur** para su versión doméstica. Los escenarios poseen más elementos tridimensionales, los personajes han visto aumentado notablemente el número de polígonos que forman sus cuerpos y las texturas que recubren todas las superficies de cada uno de los elementos de **Soul Calibur** tienen casi el doble de resolución. Esperemos que todas las compañías que se dediquen a versionar juegos a ***Dreamcast*** partiendo de un *hardware* más «debil», sigan el ejemplo de NAMCO.





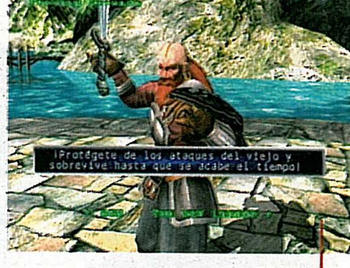


SOUL CALIBUR









Este simpático viejecillo es el gran Edge Master. El te mostrará el camino más corto hacia la victoria al comienzo del divertido Mission Battle Mode.





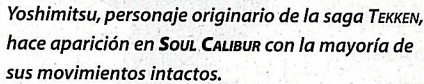
texturas y multiplicando el número de polígonos de cada luchador del juego de un modo impresionante. La versión *PAL* a la que hemos tenido acceso en exclusiva posee todos los textos en castellano y nos permite seleccionar el modo gráfico a 50 Hz, el típico (lento y brusco) *PAL,* o a 60 Hz, igual que la versión original japonesa. El mes que viene os ofreceremos una extensa *review* en la que os mostraremos en profundidad todos y cada uno de los aspectos de este gran **Soul Calibur** de NAMCO.

DOC

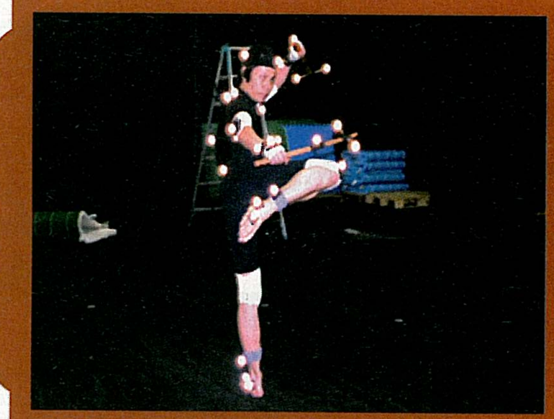
Kilik, uno de los personajes más poderosos del juego, utiliza un Bo como arma para defenderse de los ataques de los oponentes a largas distancias.







Yoshimitsu, personaje originario de la saga **Tekken**, *hace aparición en* **Soul Calibur** *con la mayoría de sus movimientos intactos.*







Motion Capture Animated

Todos los movimientos del juego han sido creados a base de *Motion Capture.* Los actores encargados de mover a los personajes de **Soul Calibur** son **Takayuki Nakayama** y **Ken Shibata**, componentes de un grupo de especialistas formado por expertos en artes marciales llamado **Profighter**, el cual trabaja principalmente en películas.

SUPER NUEVO

PERFECT DARK

Lo bueno siempre se hace esperar

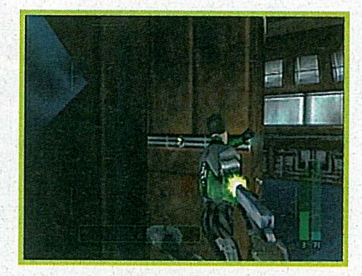
RARE
Rare
256 Megas R. UNIDO

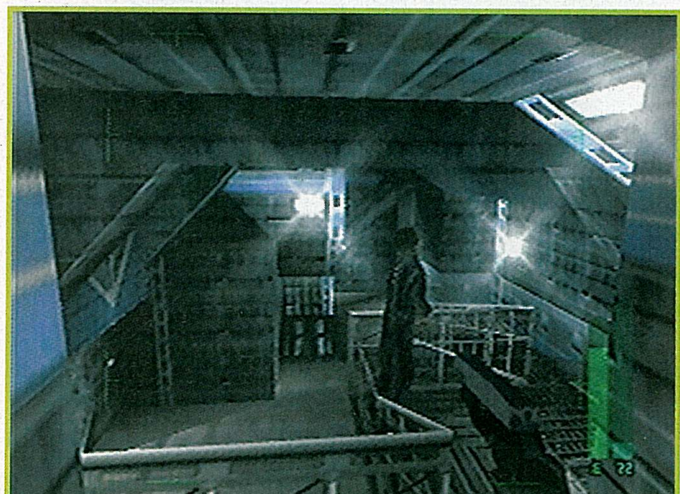


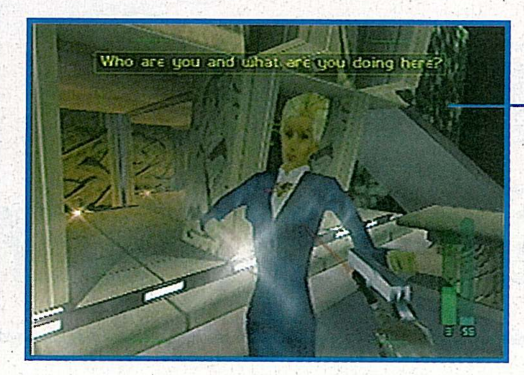
*IMPRESIONANTES y con un repertorio de movimientos y respuestas realmente alucinantes, los enemigos de **Perfect Dark** son de los más inteligentes y rápidos de reflejos que hemos visto en este género. En más de una ocasión os pillarán desprevenidos.*

A **Perfect Dark** parece que le van los retos realmente difíciles. Si, habitualmente, ya resulta bastante complicado hacerse con un hueco en las preferencias de los compradores, imaginaos cómo tiene que ser hacerles esperar unos meses a sus fieles y luego, cuando todos estábamos ya seguros de su aparición, se anuncie que habrá que aguardar un par más. Sólo una genialidad o una obra maestra como **Perfect Dark** puede superar contratiempos de ese pelaje. Según las últimas noticias de NINTENDO **España**, **Perfect Dark** no llegará a nuestro país hasta la primavera del 2000 y, para que no todo sean malas noticias, lo hará con sus textos traducidos íntegramente al castellano. Hoy por hoy hemos tenido la grata oportunidad de probar en nuestra redacción la versión que ya habíamos visto en el último **ECTS**, una *beta* con tres niveles y una perfecta demostración de lo mucho que puede ofrecernos este *shoot´em-up* al estilo del mítico GoldenEye. Aunque varíen en temática, esquema y calidad de ejecución, no sería nada exagerado decir que **Perfect Dark** es la esperada continuación de **GoldenEye** o, mejor aún, un **GoldenEye** sin un argumento apoyado en cualquiera de las películas del agente 007. La pérdida de una licencia obliga a este tipo de soluciones, pero luego hay que tener la habilidad y el ingenio de los programadores de RARE para construir un juego tan sólido, potente y atractivo como **Perfect Dark**. Si hablamos de calidad técnica hay que decir que es bastante más rápido y mucho más ágil en los giros que GoldenEye, y eso a pesar de contar con unos escenarios bastante más complejos en estructura y recargados en detalles. En cuanto a la estética, hay que aplaudir el esfuerzo realizado por crear una imagen novedosa y espectacular pero sin caer en las

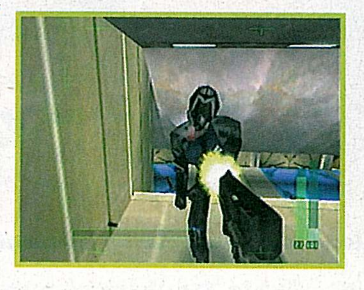








*Aunque en esta versión beta aún estaban en inglés, los textos del juego llegarán a **España** íntegramente traducidos al castellano. Todo un detalle.*

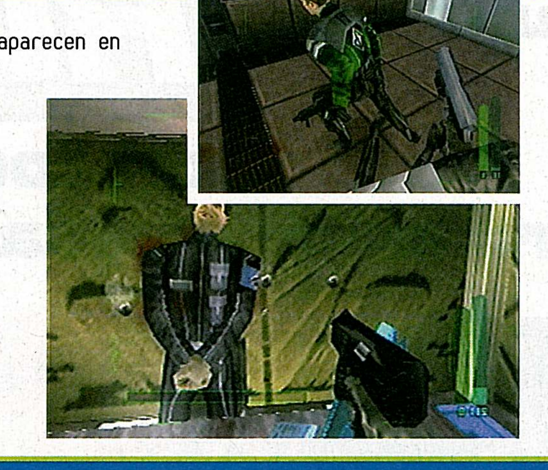






*Por lo rápido que se movía y lo bien que buscaba nuestra espalda, pensamos que este oficial se trataba del mismísimo **Luis Figo**. El parecido es notable pero por suerte, el pobre andaba mucho peor de puntería.*

Mil maneras de...



Con la cantidad de enemigos que aparecen en pantalla a cada paso, tendréis oportunidades de sobra para comprobar el impresionante repertorio de «finales» con que cuentan los recién finados. En ocasiones su interpretación es tan espectacular y aparatosa que echarás en falta una repetición de los mejores impactos de la partida. A ver si alguien toma nota y esta macabra idea aparece en algún título.







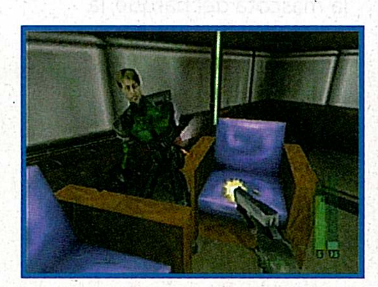
Sólo una compañía tan laureada como Rare puede permitirse el lujo de hacer esperar a sus fieles

Con mucha, mucha miga

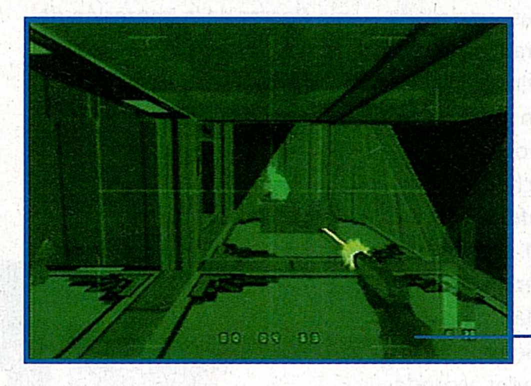


Para los que piensen que PERFECT DARK es tan sólo un juego más de disparar, hay que recordarles que se trata de la nueva obra de los mismos creadores de GOLDENEYE. Como han tenido tiempo de sobra, en esta ocasión las misiones y submisiones son bastante más complejas y variadas. Disparos muchos pero también hay que currar.

1 Al principio creímos que era otro engendro más del enemigo, pero se trata de un útil ordenador guía.
2 Las estadísticas vuelven a medir la bajas de un modo curioso.
3 Como atacar a los civiles anula la misión, lo de ventilarse a la gente por la espalda y sin esperar a ver que hacen no va a ser una buena idea.







Las fases en que son necesarias las gafas de visión nocturna son mucho menos agobiantes que en otros juegos. Aquí se han dado cuenta de que nos las ponemos para poder ver algo.

excentricidades o rarezas tan al uso en este género. Los personajes enemigos, con sus animaciones hiperrealistas y sus alucinantes pautas de comportamiento inteligente, vuelven a ser impresionantemente buenos y el complemento ideal para sus fastuosos escenarios. Con este entorno, estos protagonistas y su estudiadísimo grado de acción, será muy difícil que alguien pueda salir defraudado con PERFECT DARK... por mucho tiempo que pase ante la pantalla.

DE LUCAR



SUPER NUEVO

ROCKET
ROBOT ON WHEELS

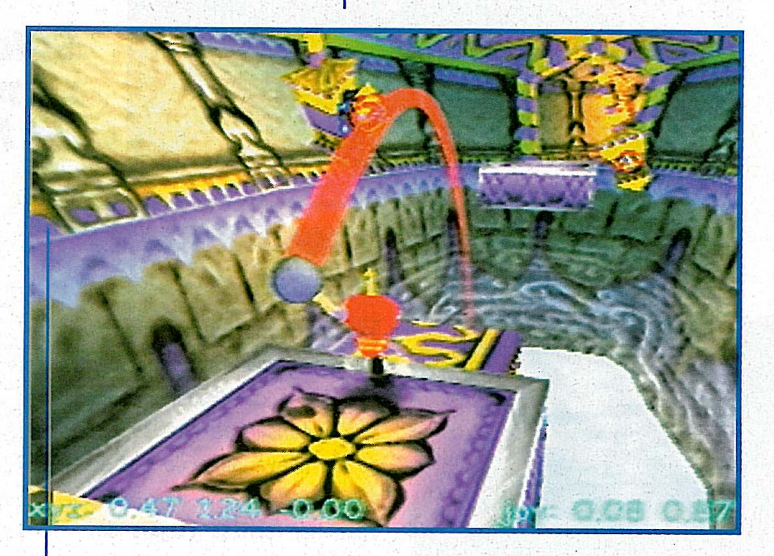
UBI SOFT
SUCKER PUNCH
128 Megas
FRANCIA

Con Rocket todo irá sobre ruedas.



El astuto y celoso mapache Jojo, cansado del excesivo protagonismo de la morsa Whoopie, ha puesto el parque de atracciones patas arriba, dejando fuera de combate a Rocket y secuestrando a Whoopie. Su objetivo: rebautizar el parque como JojoLand.

Lejos de dormirse en los laureles con el éxito cosechado por sus dos últimos lanzamientos, TONIC TROUBLE y RAYMAN 2, la francesa UBI SOFT ya tiene en la recámara un nuevo lanzamiento para ***N64***: **ROCKET ROBOT ON WHEELS**. Se trata, como no, de otro colorista arcade de plataformas 3D, pero con la particularidad de estar protagonizado por un simpático robotejo que utiliza, en lugar de piernas, una rueda como medio de transporte. Esa mecánica de movimientos, idéntica a la de un monociclo, es la principal innovación y virtud de este cartucho frente a otros tantos plataformas 3D existentes en ***N64***. Gracias a su rueda, **ROCKET** puede alcanzar una cierta velocidad, pero tiene el inconveniente, por ejemplo, de no poder ascender por cuestas empinadas. Este simpático droide es la creación del Dr. Gavin, un genio científico propietario de un mastodóntico parque de atracciones llamado *WhoopieWorld*. Los problemas para Rocket comienzan cuando Jojo, un mapache rematadamente listo, sabotea *WhoopieWorld* en ausencia del Gavin, secuestrando de paso a la mascota del parque, la morsa *Whoopie*. Nuestro amigo el robot deberá ir tras los pasos de Jojo, reparando todos los estropicios causados por el mapache y recogiendo todos los *tokens* que hacen posible el funcionamiento de cada área del parque. Aunque en principio **ROCKET** da la impresión de estar destinado al público infantil, el juego es tan divertido y atesora tantos detalles que es capaz de cautivar al más canoso de los usuarios. Además de la mencionada rueda que utiliza para transportarse, Rocket cuenta con un rayo tractor capaz de atrapar todo tipo de objetos y otros nuevos poderes que irá cosechando a lo largo de las seis zonas temáticas que componen *Whoopie-World*. Como en BANJOO KAZOOIE cada zona aglutina diversas tareas, de tal forma que el usuario puede pasar horas completando una zona, antes de pasar a la siguiente. En la *beta* que nos ha suministrado UBI SOFT ya hemos



El rayo tractor de Rocket no sólo le permite transportar objetos sin esfuerzo, sino que además es de gran utilidad para, entre otras cosas, arrojar bombas. La mecánica de disparo es otro de los grandes aciertos de este juego.





Ubi Soft presenta un nuevo plataformas 3D en la tradición de Tonic Trouble o Rayman 2

Los vehículos locos

En cada uno de los seis mundos que componen whoopieworld se oculta un vehículo loco diferente: un bólido con forma de perrito caliente, una genuina alfombra voladora, un delfín robótico o un tanque que dispara pintura en lugar de obuses.









encontrado unos cuantos sub-juegos delirantes, como pilotar un 4x4 en forma de HotDog o construir nuestra propia montaña rusa para después montar en ella. **Rocket** todavía está en desarrollo (el producto final no verá la luz hasta Diciembre), pero ya da muestras de estar a la altura de los anteriores lanzamientos de UBI. Y seguro que será aún mejor.

NEMESIS



El hecho de tener una rueda en lugar de piernas es un gran handicap a la hora de saltar en ciertas plataformas.



***Rocket Robot On Wheels** vuelve a demostrar el gusto de UBI SOFT por el colorido y los personajillos entrañables.*



SUPER NUEVO

JET FORCE GEMINI

NINTENDO
RARE SOFT.
256 Mbits
U.K.

Comienza un RARE fin de año

Sólo observando la pantalla que se sitúa sobre estas líneas, a uno le entran ganas de ensañarse con JET FORCE GEMINI hasta dejarlo sin ningún item por descubrir. Eso es, más o menos, lo que nos ocurrirá cuando este número esté en el quiosco.

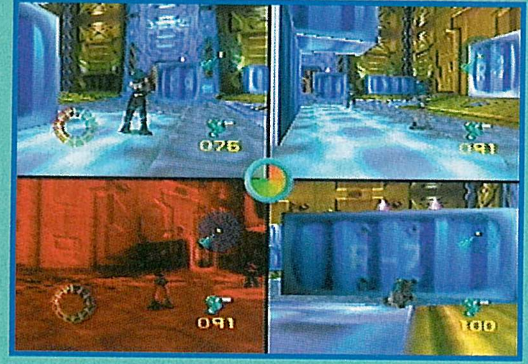




La espectacularidad de los gráficos de JET FORCE GEMINI vendrá dada por múltiples factores. Los efectos de luz serán uno de ellos, pero no el único. Hay ciertos efectos por ahí escondidos...

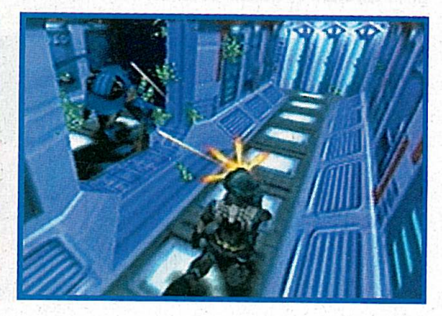
Multijugador





El modo multijugador, aunque no es excesivamente suave, resulta muy divertido gracias a los múltiples modos y opciones disponibles.



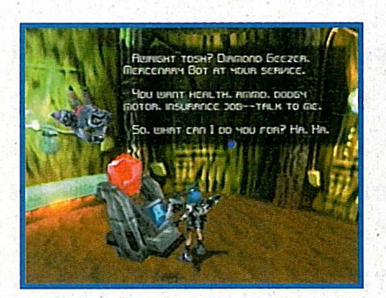


Tras un periodo de ausencia, RARE descarga de golpe todo el arsenal que tenía preparado, y que dicho sea de paso, habían venido siendo retrasados de forma continuada. Pero esta vez la cosa va en serio (tan en serio que ya disponemos del cartucho producido), y lo que hasta ahora habían sido pantallas estáticas y, como mucho, *demos* en las diferentes ferias del sector (hay que recordar que **JET FORCE GEMINI** fue presentado en la feria **E3** de 1998), ahora se ha transformado en una realidad palpable y «jugable». **JET FORCE GEMINI** es uno de los tres grandes lanzamientos de RARE para estas navidades y, siendo justos, es difícil asegurar cuál de los tres es el mejor. De la primera toma de contacto con **JET FORCE GEMINI** se pueden sacar en claro dos cosas: una, que los gráficos, esto es, el entorno 3D, es de lo mejorcito que se ha visto y verá en ***NINTENDO 64***; y dos, que debido a lo perdido que nos sentimos a la hora capturar estas pantallas, es fácil pensar que la dificultad y extensión de esta aventura de acción









Personajes

Cada personaje cuenta con sus características particulares, de ahí que no sea lo mismo el afrontar un nivel con uno que con otro. son Lupus, Juno y Vela.

1


2


3


1 *Vela es la fémina del grupo, y entre su arsenal cuenta con unas efectivas minas con control remoto.*

2 *Juno es el personaje principal del juego, por eso cuenta con las armas más potentes de todos.*

3 *Lupus es una mezcla de perro y tanque. Su movilidad es mucho más reducida, por ello cuenta con más armas.*



No hay que preocuparse por el arsenal con el que contaremos en JET FORCE GEMINI*, pues éste está más que garantizado. Tanto Juno como Vela contarán con cuatro armas, mientras que Lupus, el perro-tanque, dispondrá nada menos que de cinco armas diferentes.*



va a ser bastante elevada. Del entorno 3D nos ha dejado boquiabierto alguno de los efectos gráficos que hemos visto. Por ejemplo, el hiperreflectante suelo de uno de los mundos, en los que se reflejará absolutamente cualquier elemento que en ese instante existe en el entorno. Y en cuanto a la complejidad del juego, qué decir cuando durante la aventura hay que controlar a tres personajes diferentes, (Juno, Vela y Lupus) cuyas características particulares se acoplan a la perfección a determinados lugares y situaciones. **JET FORCE GEMINI** brindará, además, un interesante modo de juego para un máximo de cuatro jugadores, en lo que sin duda es una de las apuestas más fuertes de RARE para este juego. Un buen cúmulo de virtudes que se le suponen a todo juego programado por RARE, pero que debido al retraso que ha sufrido, empezábamos a dudar el poder llegar a verlo algún día. De hecho, existe otro título de RARE del que por el momento no se conoce su situación: TWELVE TALES: CONKER 64. Será cuestión de esperar como ocurrió con los demás.

J. C. MAYERICK





Los enemigos finales son uno de los aspectos que más cuida RARE en sus juegos. Este que aparece sobre el texto es uno de los más avanzados, y su dificultad, como corresponde, es tan elevada que no logramos acabar con él.



Aún no se conoce el día en que Rare haya programado un juego mediocre



SOUL FIGHTER

Más de cinco años han pasado desde que Carlo Perconti y Lyes Belaidouni lanzaran el primer LEGEND para ***SUPER NINTENDO***. Ellos dos solitos se encargaron de programar uno de los juegos más impactantes y divertidos de ***SUPER NINTENDO***. En nuestro número de Julio os presentamos la versión creada para ***PLAYSTATION***, la cual había sido programada por la misma TOKA (**Carlo** y **Lyes**) y seguía los cánones impuestos por la anterior versión. Ahora le ha llegado el turno a la siguiente generación de consolas, ya que SOUL FIGHTER, a pesar de poseer un aspecto visual muy superior a los dos anteriores LEGEND, y no compartir con ellos ni tan siquiera el nombre, se asemeja en muchos aspectos a las anteriores creaciones de TOKA. En esta ocasión, TOKA no ha sido la única compañía encargada de programar el juego, ya que PIGGYBACK, desconocida hasta el momento, también ha intervenido en su creación. Como podéis comprobar por las pantallas, el sistema de juego de SOUL FIGHTER ha pasado de ser un *beat'em-up* lineal, como LEGEND, a un juego de lucha tridimensional con total libertad de movimientos, muy al estilo SPIKE OUT de SEGA. El juego está situado en el típico marco «espada y brujería», en el cual convergen poderes mágicos, artes marciales y enemigos mutantes tipo «el malo de POWER RAN-

DESPUES DE LA VERSION PSX DE LEGEND, LOS CHICOS DE TOKA SE LANZAN A PROGRAMAR EN LOS 128 BITS DE SEGA UN BEAT'EM-UP 3D DE GRAN FACTURA TECNICA. LOS CONOCEDORES DE LAS ANTERIORES VERSIONES PARA SUPER NINTENDO Y PSX PODRAN COMPROBAR LAS CORRESPONDENCIAS QUE GUARDA CON AQUELLAS VERSIONES, PERO TODO REVESTIDO DE LAS POSIBILIDADES QUE PROPORCIONA DREAMCAST.





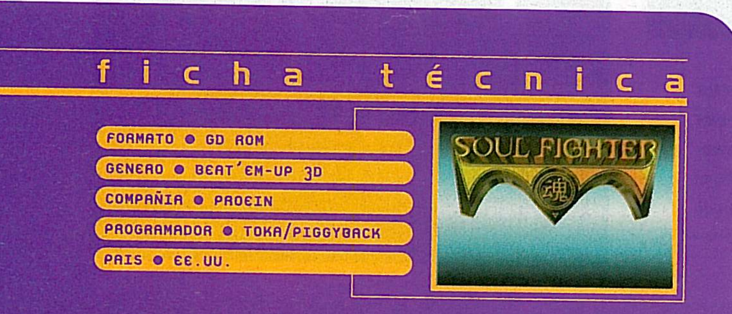




Arriba podemos observar como THE SCOPE es apedreado por la gente en plena fiesta de carnaval.

A lo largo de la aventura nos enfrentaremos a bichejos de la talla del que está a la derecha. Son como los supermalos de los POWER RANGERS.





ficha técnica

FORMATO • GD ROM
GENERO • BEAT'EM-UP 3D
COMPAÑIA • PROEIN
PROGRAMADOR • TOKA/PIGGYBACK
PAIS • EE.UU.





First Person



Una de las novedades que presenta el programa de TOKA es el método de utilización de las armas que encontramos por el camino. Al utilizarlas, la perspectiva utilizada pasará a ser subjetiva, y una especie de punto de mira nos marcará el objetivo más cercano. Aunque cualquiera de las armas de este tipo que podamos encontrar (cuchillos, hachas, ballestas) no son demasiado dañinas para los enemigos, la forma de utilizarlas y lo atractivo que resultan es suficiente como para lanzarlas en cuanto las encuentras.

GERS». El sistema de juego de SOUL FIGHTER no es sólo similar al de SPIKE OUT, ya que la gente de TOKA y PIGGYBACK han añadido varias novedades que lo hacen muy diferente y original. Las novedades más significativas son la posibilidad de utilizar armas (como hachas, cuchillos o ballestas, los cuales al ser activados pondrán la cámara en perspectiva subjetiva) y los mortíferos combos que podremos desatar contra los enemigos cuando la barra designada para ello se encuentre al máximo. Técnicamente y, como podéis observar por las pantallas, SOUL FIGHTER se encuentra en la línea a la que nos está acostumbrando ***DREAMCAST***, con impresionantes y detallados escenarios 3D que se mueven, constantemente a 60 *frames* por segundo. A lo largo de nuestra aventura recorreremos algunos escenarios típicos del primer LEGEND, como el bosque o el poblado, aunque en está versión quedaremos boquiabiertos ante el impresionante detalle con el que están diseñados. Los movimientos de todos los personajes, tanto protagonistas como enemigos, han sido creados con técnicas de *motion capture* para hacer el juego más real si cabe. El mes que viene os mostraremos lo que da se sí **SOUL FIGHTER.**

DOC







A la izquierda podéis observar al primer final boss del juego. El bicho es una espeice de mezcla entre la piel de ***THE SCOPE****, el gigantesco cuerpo (a lo ancho y a lo largo) de* ***DE LUCAR*** *y la torpeza de* ***NEMESIS****.*



SUPER NUEVO

RIDGE RACER 64

Marca diferencias

NINTENDO
NINTENDO
256 MEGAS
JAPON



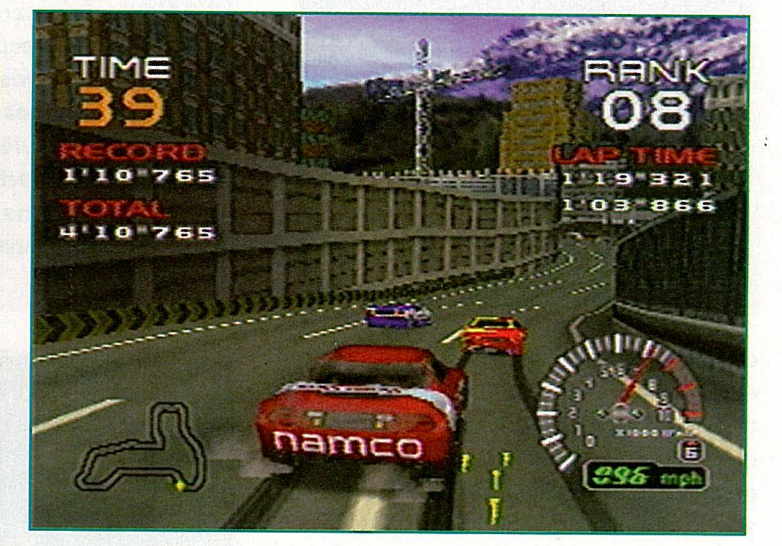
No pudimos disfrutar con él mucho tiempo (NINTENDO no es una compañía muy amiga de dejar las *betas* de sus juegos a la prensa especializada), pero sí lo suficiente como para anunciaros que se está gestando un juego llamado a convertirse en el mejor *arcade* de conducción para los 64 *bits* de NINTENDO. Sólo pudimos contemplar y jugar un circuito cuyo motor gráfico nos dejó impresionados por su alto *frame rate*, la ausencia de niebla, su suavidad y un dinamismo que no tiene parangón alguno con cualquier otro juego de coches aparecido para **NINTENDO 64**... ¡y eso que la *beta* aún no reconocía el *Expansion Pak*! Dos, tres o cuatro jugadores simultáneos, compatible con el *Rumble Pak* y el único aspecto negativo: aún nos resta una larga y ansiosa espera hasta principios del 2000, que será cuando podamos ver otra joya de NAMCO (y con esta van...) corriendo en nuestras **NINTENDO 64**.

THE SCOPE







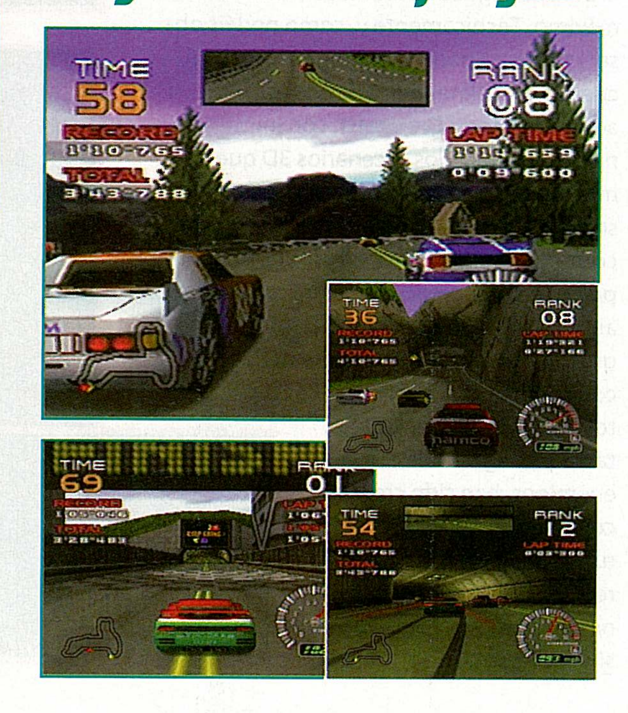


APENAS un circuito para correr es lo que permitía la beta que nos mostró NINTENDO. De todas formas, las sensaciones que transmitía la futura joya de NAMCO fueron sobresalientes, con el que probablemente será el motor gráfico más potente del catálogo de ***N64.***





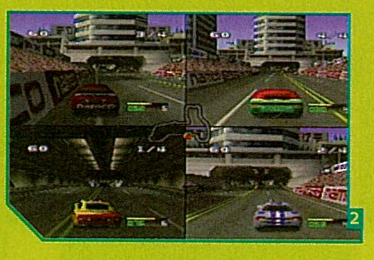
Da igual el soporte, Namco jamás descuida ninguno de sus juegos



Varios Jugadores



1 Los piques están asegurados con el modo multiplayer.



2 Incluso con cuatro a la vez el juego no pierde demasiada calidad.

No hemos sabido hacer este anuncio, porque nunca ha existido nada parecido a este juego.

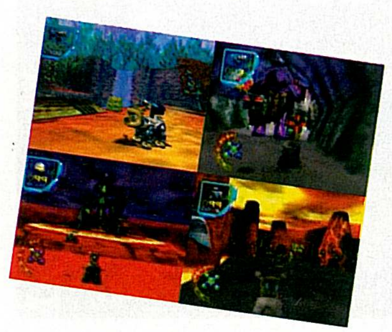


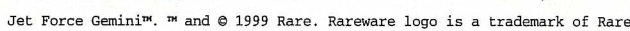
www.nintendo.es

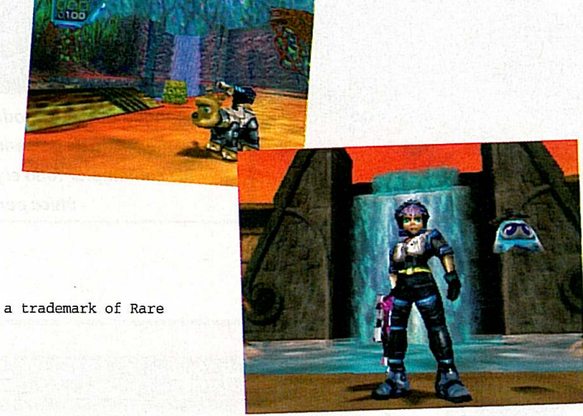




Porque Jet Force Gemini es el proyecto más ambicioso de Rare para Nintendo 64. Porque tiene los mejores gráficos, pero también tiene más de una hora de secuencias cinematográficas pregrabadas. Porque puede jugar un jugador, pero también dos, tres o cuatro en varios modos de juego (cooperativo, lucha y carreras). Porque tiene textos de pantalla en castellano, pero se llama Jet Force Gemini. Porque tiene una banda sonora espectacular. Porque, porque, porque...

















SUPER NUEVO

MARIO GOLF

NINTENDO
Camelot Soft.
16 MEGAS
Japón

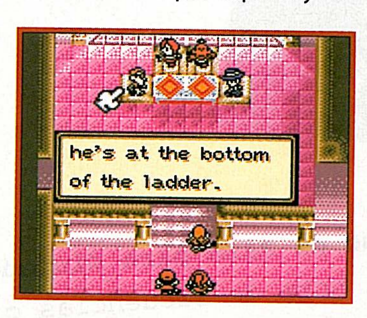
Nintendo rebaja el par del campo

Game Boy Color • Simulador de Golf

Hace un par de meses acercábamos hasta estas páginas la versión japonesa de un juego llamado a cosechar los mayores éxitos posibles: **Mario Golf**. No es por repetirnos, pero el motivo de que este gran juego de CAMELOT aparezca este mes de nuevo no es otro que la inminencia de su lanzamiento, aunque también el hecho de que, por fin, os podamos comentar cada una de las opciones del juego (antes, cuando estaba en japonés, era un pelín difícil conocer todas las disponibles). Y es que **Mario Golf** será mucho más que un juego de ese deporte, puesto que estará repleto de retos por superar y circuitos y personajes por descubrir. En cierto modo será como una aventura, puesto que habrá que buscar a todo tipo de personajes con el fin de aumentar el nivel de nuestro jugador. En fin, que ya tenemos a **De Lucar** trabajando en **Mario Golf** (e incluso durmiendo con él), para desvelaros el próximo mes todos los secretos de este fabuloso juego. Así que preparaos, ¡llega la *Golf-manía*!

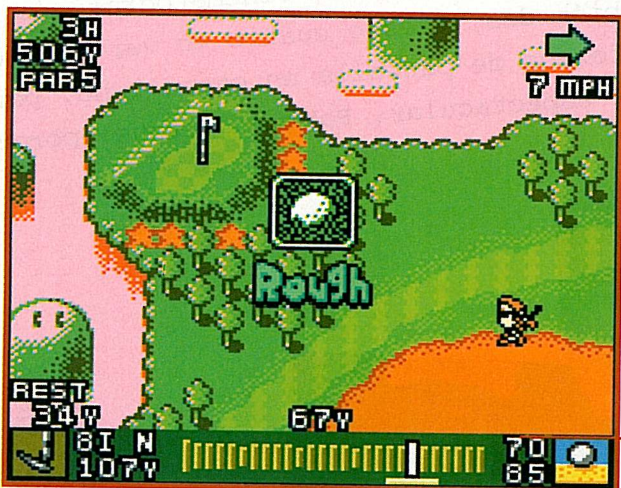
J. C. MAYERICK





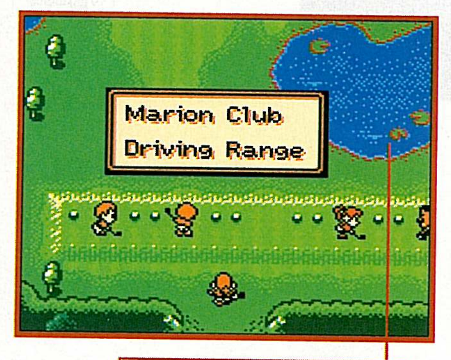








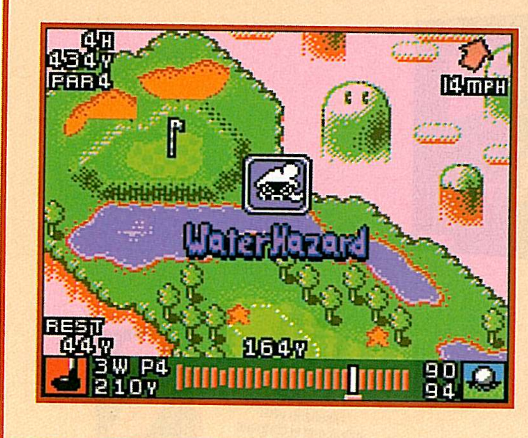
Aunque existe un modo «3D» visible en el momento de golpear la bola, es posible contemplar todo el juego desde una única perspectiva cenital.



CAMPO DE ENTRENAMIENTO

No es mala idea acercarse al campo de entrenamiento e intentar perfeccionar el Drive viendo hasta dónde somos capaces de lanzar la bola.

Peach's Castle





El quinto circuito del modo torneo, peach's castle, es un curioso campo que merece observarse desde la lejanía. Y no será el último circuito...



¡¡No Juegues
con Fuego!!
No eres un
escogido
de Dios...
¿Conoces tus propios límites?
Monaco Grand Prix Racing Simulation 2, el simulador de carreras más desafiante nunca jamás creado, te pone a prueba.
22 pilotos expertos compitiendo en 16 de los más famosos circuitos internacionales. Un motor tecnológicamente tan avanzado requiere una forma de conducción al límite de velocidad.
Cada giro, cada adelantamiento, debe ser ejecutado a la perfección. ¡No es un juguete! Vigila lo que haces o convertirás tu coche en un infierno en llamas...





PlayStation
MONACO GRAND PRIX racing simulation 2
http://www.ubisoft.es
Ubi Soft ENTERTAINMENT
UBI SOFT ENTERTAINTMENT
Ctra. de Rubí, 72-74, 3ª Planta · Edificio Horizon
08190 Sant Cugat del Vallès · Barcelona · Tel. 93 544 15 00



NINTENDO64
PlayStation
Próximamente en..
SEGA Dreamcast
© Automobile Cub de Monaco
Distribuido por...
SHINE STAR S.A.
Tel. 934 914 741

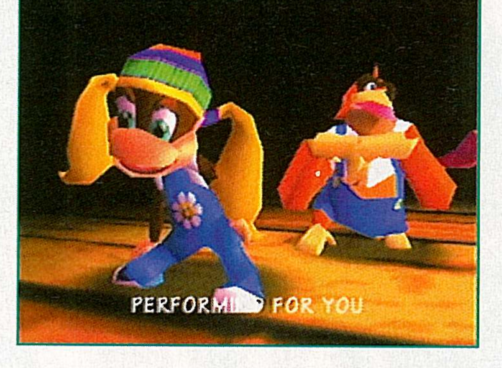
DONKEY KONG 64

NINTENDO
RARE Soft.
256 MEGAS
U.K.

Donkey Kong: 18 años después



NINTENDO, y en concreto su fiel equipo RARE, ha acostumbrado a los usuarios de ***Nintendo 64*** a aguantar continuos retrasos en el lanzamiento de sus juegos. Perfect Dark y Jet Force Gemini son un buen ejemplo de ello, en un hecho que parece que vuelve a repetirse con este **Donkey Kong 64**. Y eso a pesar de que el lanzamiento está previsto para finales de este año y, como mucho, principios del 2000. No lo entendemos, porque lo único que hasta ahora nos ha ofrecido NINTENDO para cubrir la información entorno a este juego es una *beta* que, curiosamente, reza en su pantalla principal, «**E3-99**». En pocas palabras: lo que en estas páginas se muestra no es más que la versión que ya tuvimos la oportunidad de probar en la pasada feria **E3** celebrada en **Los Angeles**, en el mes de Mayo. Una *demo* que proporciona un buen número de fases del juego, pero de forma desordenada, con lo que resulta muy complicado adivinar el aspecto final y la estructura que seguirá la aventura. De hecho, no existía ni un menú de opciones en el que se detallasen este tipo de cosas. Así pues, vamos a limitarnos a comentar lo que «hemos visto», sin sacar precipitadas conclusiones en cuanto a todo aquello que no sea meramente técnico. Desde luego, hay algo en lo que **DK64** nos dejó a todos con la baba colgando. Un soberbio Rap que los cinco personajes que protagonizan el juego se encargarán de amenizar con una elaborada coreografía. Lo sorprendente no es verles bailar, sino escuchar cómo cantan un Rap que finalmente llega a durar un par de minutos. La canción en sí no ocuparía por sí sola una lista de éxitos, pero el resultado es, cuando menos, curioso. Respecto al juego, **DK64** nos dejó la sensación de ser un juego extremadamente variado, como si casi ninguna fase tuviese que ver con las demás. Así, a la destacada fase de las vagonetas (a la que le hemos dedicado un recuadro especial), hay que sumar otras al estilo Metal Gear (no es broma), en las que habrá que ejercer de francotirador o, como en otra de ellas, alcanzar





Aunque parezca que están ejecutando una bonita coreografía, en realidad Donkey Kong está maltratando a uno de los pobres enemigos que le asedian durante la aventura. Aunque para coreografía, la del Rap (cantado de verdad) que se marcan todos los protagonistas del juego en la presentación. Una auténtica pasada.

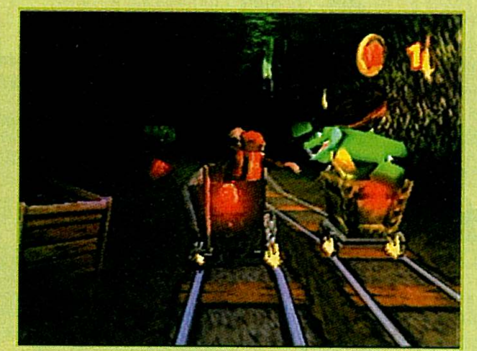






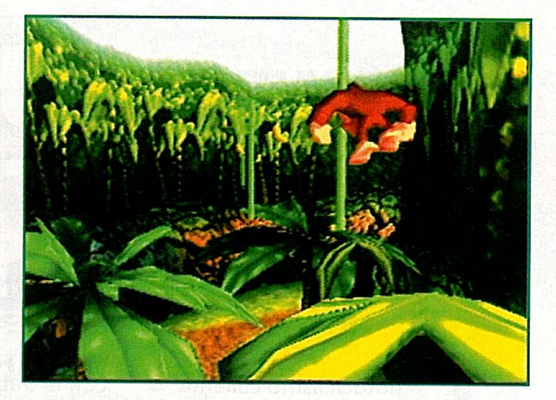
Vagonetas







De lo que hemos podido ver, las fases de las vagonetas son las más espectaculares de todas, no sólo por su calidad gráfica, sino también por la rapidez con que se desarrollan, que para nada afectan a la jugabilidad. La lástima es que no nos permite observar la belleza de los fondos.



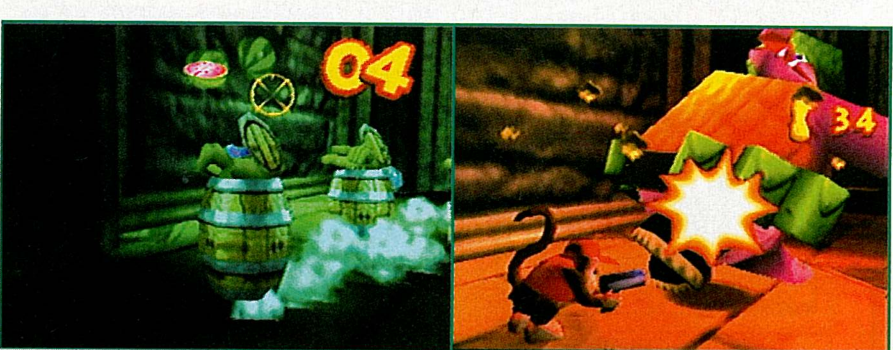
En sus 18 años de vida, DK ha pasado de villano a héroe



Un instantánea de la familia Kong en pleno Rap para la presentación del juego. De lo mejorcito que hemos visto en ***Nintendo 64.***



*Aunque no se lee muy bien, en la pantalla aparece el logo «**E3 99**». Efectivamente, ésta es la misma versión que NINTENDO exponía en el **E3** de **Los Angeles** celebrado en Mayo. En fin...*





un objetivo sin ser vistos por los enemigos que lo protegen. Por supuesto, no faltarán las pertinentes fases de plataformas, como no se ausentarán tampoco las bananas, las monedas y en general todo aquello que hizo de las sagas Donkey Kong Country (***Super Nintendo***) y Donkey Kong Land (***Game Boy***) lo que hoy son: clásicos. Y como garantía de calidad, os comentamos que **DK64** está programado por la misma gente que creó (agárrense a los asientos) Golden Eye, Diddy Kong Racing y Banjo Kazooie. Algo que se dejará notar en la apariencia del juego, que en ocasiones recuerda al anterior trabajo de este equipo, Banjo Kazooie, aunque ahora además tendrán la oportunidad de explotar el *Expansion Pak* de NINTENDO, que proporciona 4 Megas extra para el almacenamiento de más texturas y, por supuesto, acceso a resoluciones de pantalla mayores. Lo que es una verdadera lástima es que hayamos tenido que esperar tanto para disfrutar de un título como **Donkey Kong 64**, del que ya se tenían noticias cuando ***Nintendo 64*** no era más que una máquina recién estrenada. Lo que hace falta ahora es que no existan más retrasos por parte de RARE. Eso sería señal de que en breve lo tendríamos en nuestras manos.

J. C. MAYERICK



Los que hayás tenido la oportunidad de jugar a los Donkey Kong Country de ***Super Nintendo*** *encontraréis en esta pantalla una cierta similitud gráfica. Una buena muestra del excelente trabajo que RARE ha realizado en pos de conservar el «look» que le caracterizó.*

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING

UBI SOFT
Visual Impact
4 MEGAS
FRANCIA

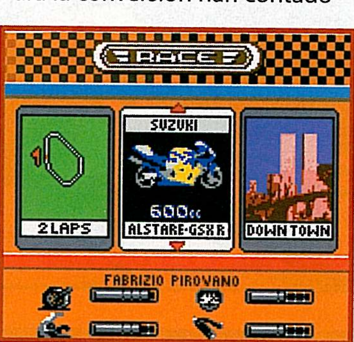
Calentando motores

El motociclismo calienta motores en *Game Boy Color*, siguiendo la magnífica trayectoria que últimamente presentan los juegos de la portátil de NINTENDO. Tras crear el primer simulador de motociclismo para *Dreamcast*, UBI SOFT ha decidido convertirse, a la vez, en la primera compañía en presentar juego de motos para *Game Boy Color* (un tipo de juegos no demasiado habitual en consolas en general, y en portátiles en particular). De esta forma recoge el testigo de los escasos títulos, como Road Rash, que acercaron a la clásica portátil el mundo de las motos. Para la conversión han contado con el trabajo de VISUAL IMPACT, creando un programa que poco tiene que ver con su hermano de *Dreamcast*. Sin embargo, mantiene el tipo de carreras y el patrocinio de la legendaria escudería japonesa SUZUKI. De esta forma, deja a un lado los grandes premios para centrarse en carreras desarrolladas en carreteras normales. Las mismas, a diferencia de lo que ocurre en el citado Road Rash, se encuentran cerradas al tráfico, por lo que no aparecen ni coches ni sorpresas de cualquier otro tipo. Tampoco hay patadas ni nada parecido, aunque las motos demuestran una fortaleza a prueba de bombas. Las opciones se pueden contar con los dedos de una mano, dejando clara su vocación eminentemente *arcade*. El rendimiento logrado con el color, especialmente en los escenarios que rodean los circuitos, vuelve a poner de manifiesto la enorme capacidad de una consola que cada vez deja más clara su impresionante capacidad y de la que aún no conocemos sus limitaciones.

CHIP & CE















Gráficamente Game Boy Color sigue sorprendiendo a propios y extraños. Cada juego que llega supera al anterior, en una carrera que parece no tener fin, para alborozo de todos.



A pesar de ser una adaptación del juego de Dreamcast, pocas correspondencias se guardan entre ambas versiones.



¡¡GRAN COMBATE!!

Un juego ultra rápido, con combos que harán sangrar tus narices; ataques especiales y montones de movimientos que indican que Capcom es el rey de este género.



Marvel Vs Capcom ofrece 5 perversos y variados modos de juego incluyendo Arcade, Versus, Entrenamiento, Supervivencia y Fiebre Cruzada; un singular combate de un equipo de 4 jugadores con un resultado de completo caos que es exclusivo para Dreamcast. Juega 15 super personajes humanos de los famosos universos Capcom y Marvel. El Hombre Araña contra Mega Man; Strider contra el Capitán América o selecciona uno de los 20 personajes.



CAPCOM

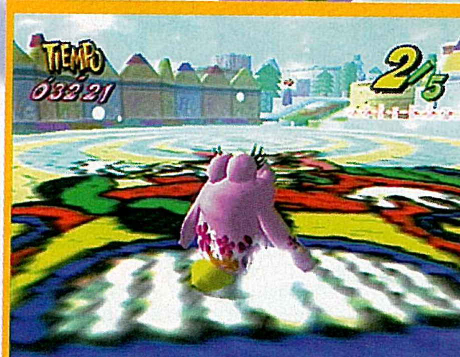
Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es



PEN PEN TRIICELON





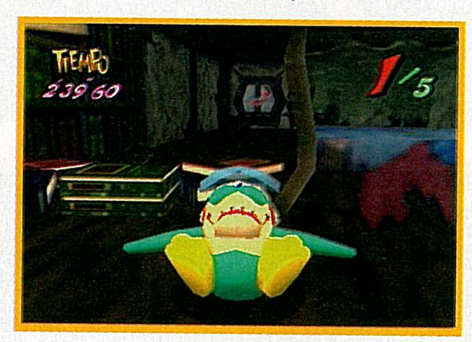




para los que creían que la nueva generación de consolas iba a estar enfocada casi exclusivamente a un público adulto, que echen un vistazo a PEN PEN TRIICELON. un alucinante y divertidísimo juego creado pensando en los gustos de los más pequeños.

Tan curioso como divertido, este **Pen Pen Triicelon** será una de las primeras apuestas de INFOGRAMES en ***Dreamcast*** y uno de los juegos que más llamarán la atención de los más pequeños de la casa. Con unos personajes que parecen sacados de unos dibujos animados y una mecánica de juego tremendamente sencilla, **Pen Pen Triicelon** nos invita a divertirnos en una carrera alocada y frenética en la que sus protagonistas corren, nadan, bucean o se deslizan sobre la nieve. Tanto la animación de estos divertidos seres como la ambientación de los cinco escenarios son un derroche de colorido y simpatía capaz, incluso, de competir con cualquier serie de dibujos de última generación realizadas con ordenador. Aunque la mecánica es de las más elementales que encontraréis en los últimos años, el ritmo de carrera es tan frenético y endiablado que apenas hallaréis un solo segundo de respiro en sus enrevesados circuitos. Aunque el modo de juego normal está muy bien, **Pen Pen Triicelon** cobrá su verdadera dimensión en la opción para varios jugadores simultáneos. Sólo con esta modalidad multijugador, los más pequeños de la casa tendrán juego para toda la vida.

DE LUCAR





Gana y a dormir

Aunque la dificultad es, como es lógico, bastante asequible, en el último nivel hay que estar muy atento para llegar entre los tres primeros.





Quizá por el público al que va dirigido este curioso juego, al grabar la partida en la tarjeta saldrá este curioso mensaje invitando al jugador a irse a descansar.

ficha técnica

- FORMATO ● GD ROM
- GENERO ● CARRERAS
- COMPAÑIA ● INFOGRAMES
- PROGRAMADOR ● GENERAL ENTERT.
- PAIS ● JAPON



SUPER NUEVO

PAPYRUS

UBI SOFT
Planet Int.
8 MEGAS
Francia

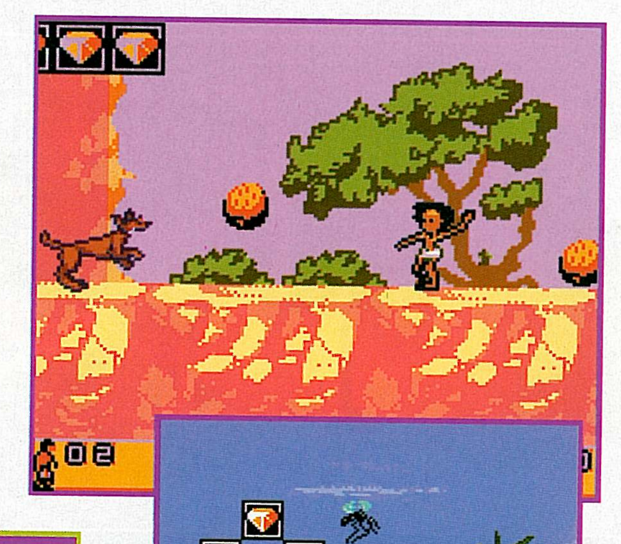
El verdadero príncipe de Egipto

La aventura contará con dos personajes protagonistas que el juego nos invitará a elegir en el momento oportuno. Eso sí, una vez introducido el password de acceso a un nivel, no habrá posibilidad de elegir.

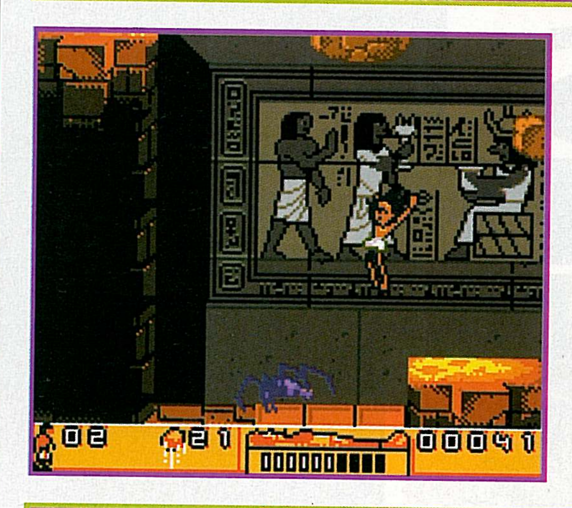
Realmente no tiene nada que ver con la película del mismo nombre, pero es que teniendo en cuenta la soberbia calidad de sus gráficos, es difícil que ningún otro juego pueda superarle, por lo menos en estos momentos. Con lo visto en esta primera toma de contacto (que no ha sido poco), lo primero que se nos viene a la cabeza son aquellos preciosistas juegos de ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive*** que rondaban por la redacción hace tan sólo unos pocos años. Aquellos que incitaban a jugar sólo por el hecho de ver qué nos íbamos a encontrar en la siguiente fase. Más aún en ***Game Boy Color***, donde la utilización de color todavía no ha alcanzado su punto culminante (en breve veremos juegos que utilizarán más de 56 colores, al menos en pantallas estáticas).

Papyrus contará, además, con una interesante novedad que UBI SOFT ha comenzado a implantar en sus nuevas producciones para ***Game Boy Color***: la opción *UBI Key*. Mediante esta opción es posible intercambiar con los amigos aquellos niveles o secretos que se hayan descubierto, bien a través del *Game Link*, bien a través del puerto de infrarrojos (esto último no está disponible en todos los títulos). No está nada mal. Por el momento tenemos unos gráficos soberbios, y en breve comprobaremos si, además, el juego también está a la altura de éstos. Todo apunta a que será así.

J. C. MAYERICK



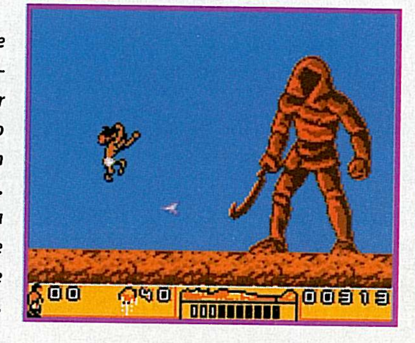
Unos gráficos soberbios



Jugar con PAPYRUS es obsequiar a nuestros ojos con unos gráficos que hasta ahora no habíamos visto en GAME BOY COLOR. Lo que los hace especiales es esa forma de utilizar las paletas de color de la consola, que aunque limitadas, permiten resultados tan buenos como los mostrados. Incluso los efectos de luz cobran una relevancia especial en este PAPYRUS.



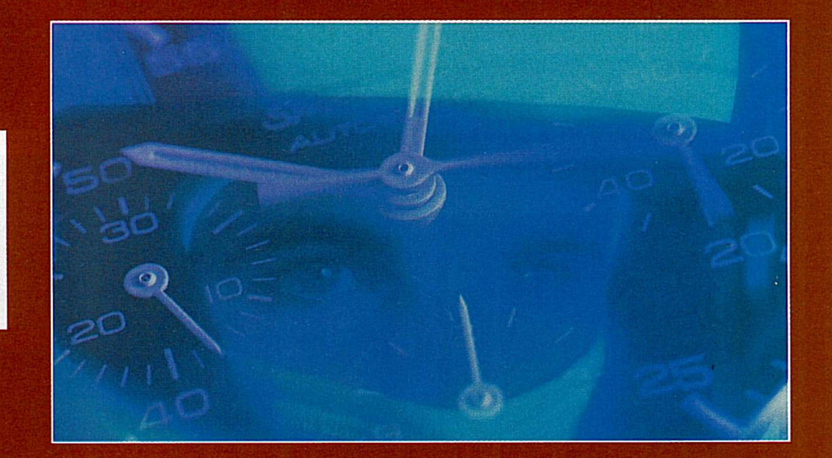
Mover unos jefes finales de semejantes dimensiones conlleva el tener que prescindir del fondo de la pantalla, en lo que es una seria limitación del hardware de la consola. De cualquier modo, todo sea por la espectacularidad de unos jefes como los que acompañan al texto.



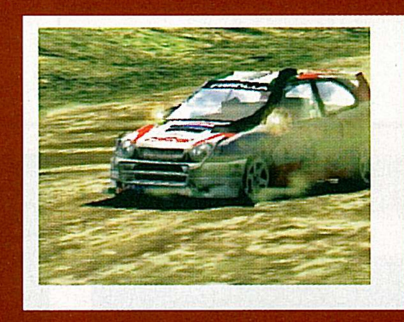




¡Trata de arrancarlo! ¡Carlos, por Dios, trata de arrancarlo!









Ningún juego de carreras había alcanzado tanto realismo. Sega Rally 2 posee gráficos y texturas infinitamente superiores a los de cualquier otro juego del género. Todos los vehículos son reproducciones idénticas de los del mundial, y sus reacciones (derrapes, trazadas, vuelcos, trompos, etc) alcanzan la máxima espectacularidad. Elige circuito y modo de juego, su realismo es tal, que en ocasiones te parecerá percibir cierto olor a gasolina.





SUPER NUEVO

WU TANG: SHAOLIN STYLE

El Gangsta Rap más violento

PROEIN

Activision

CD ROM EE.UU.

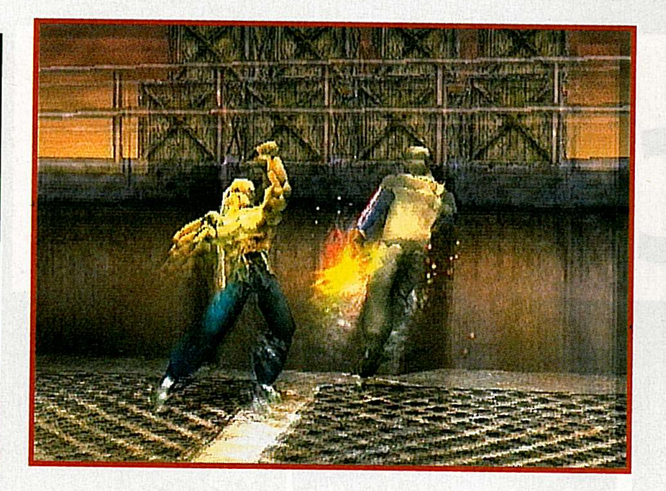
Hace unos meses una desconocida compañía llamada PARADOX provoco la alarma general entre las «nenazas» del mundo del videojuego con el violento THRILL KILL, provocando que, primero VIRGIN y después EA, cancelaran la salida del juego definitivamente.

Ahora, olvidado el asunto THRILL KILL, la compañía ACTIVISION ha decidido rediseñar el *engine* de THRILL KILL, añadiendo a dicho *beat'em-up* 3D para cuatro jugadores simultáneos mucha más jugabilidad, nuevos modos de juego y reduciendo (pero poco) el nivel de *gore* y violencia que hizo de él un juego prohibido. Para rehacer el juego, nada mejor que contar como protagonista a los chicos de **Wu-Tang Clan**, uno de los grupos de rap más duros y violentos de cuantos pueblan el amplio panorama musical *yankee*. Uno de los aspectos más interesantes de **WU TANG** es el *Story Mode*, en el cual recorreremos cuatro escenarios repletos de diferentes situaciones similares a los combates del modo *World Tour* de SFA3. En dicho modo, a medida que vayamos realizando determinadas proezas, como aguantar un número de combates sin continuar o realizar un *combo* de 10 golpes, seremos recompensados con ilustraciones y demás elementos del tipo *Omake*. Nos esperan unas navidades muy violentas.

DOC

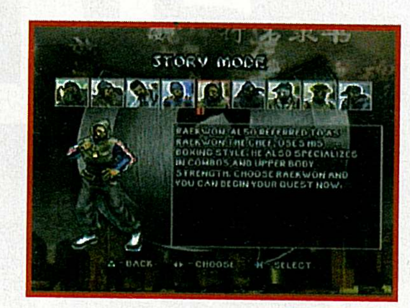


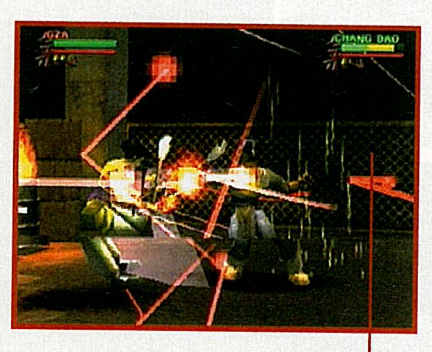






Al igual que en THRILL KILL, la mayoría de los combates se resolverán entre cuatro personajes, aunque no en todos los casos lucharán todos contra todos.

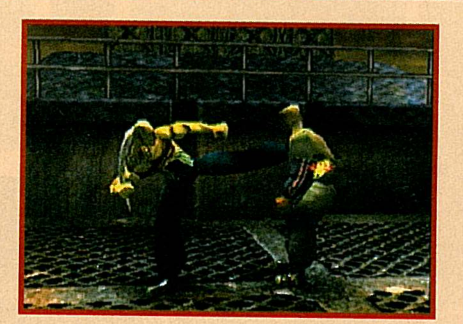




Si durante los combates de WU TANG la sangre salpicará cada rincón del escenario, también los golpes especiales del calibre del que tenéis en la pantalla estarán a la orden del día.

El "Fatality"

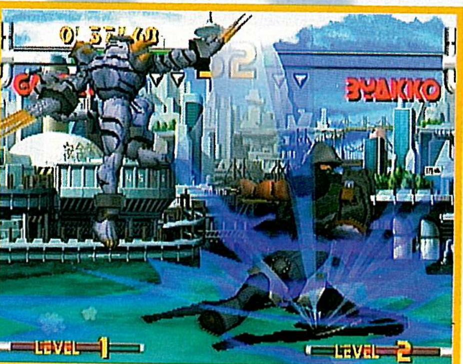




Hacía ya mucho tiempo que no veíamos un beat'em-up que incluyera el típico movimiento, popularizado por la saga MORTAL KOMBAT, del fatality. en WU TANG son realmente brutales.

PLASMA SWO



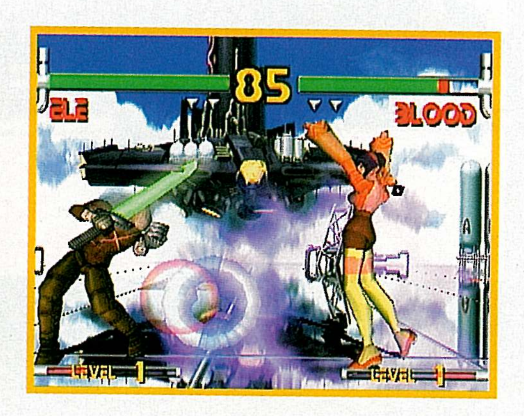


Después de un fugaz paso por algunos salones recreativos, STAR GLADIATOR 2, BILSTEIN'S NIGHTMARE, PLASMA SWORD o como queráis llamarlo, está a punto de aparecer para DREAMCAST con las consiguientes mejoras.

Resulta triste que, después de casi un año desde su aparición en los salones recreativos, aún haya gente que ni tan siquiera sepa que **Star Gladiator 2** existe. Menos mal que CAPCOM finalmente se ha decidido a versionar la ***Coin-Op*** a un sistema doméstico, porque de otra manera y, al igual que hubiera ocurrido con SFEX 2+, de próxima aparición en ***PSX***, estos grandes juegos habrían quedado en el olvido. Por desgracia, la culpa de todo esto la tienen las consolas, las cuales ya sobrepasan en calidad a las ***Coin-Op*** actuales y la gente prefiere jugar en casá a jugarse veinte míseros «pavos»... Una lástima. La versión de **Star Gladiator 2** cuyas pantallas podéis ver en estas dos páginas, a pesar de no encontrarse al 100% de su desarrollo, ya demostraba ser gráficamente muy superior a la versión *arcade*, la cual estaba basada en la placa ***Capcom ZN2***, similar al ***System 12*** de NAMCO. Durante los combates de **Star Gladiator 2** podremos apreciar cómo la cantidad de efectos de *light sourcing* y demás proezas gráficas se ven claramente aumentadas en número y calidad, gracias sobre todo a la resolución empleada, la cual casi resulta el doble de la utilizada en la versión recreativa. Eso sí, aunque la versión a la que hemos tenido acceso era la *beta* mostrada en el **Tokyo**



*A la izquierda podéis ver a casi todo el elenco de personajes que protagonizan **Plasma Sword**. No estaría mal como póster en vuestra habitación, ¿verdad que no?*





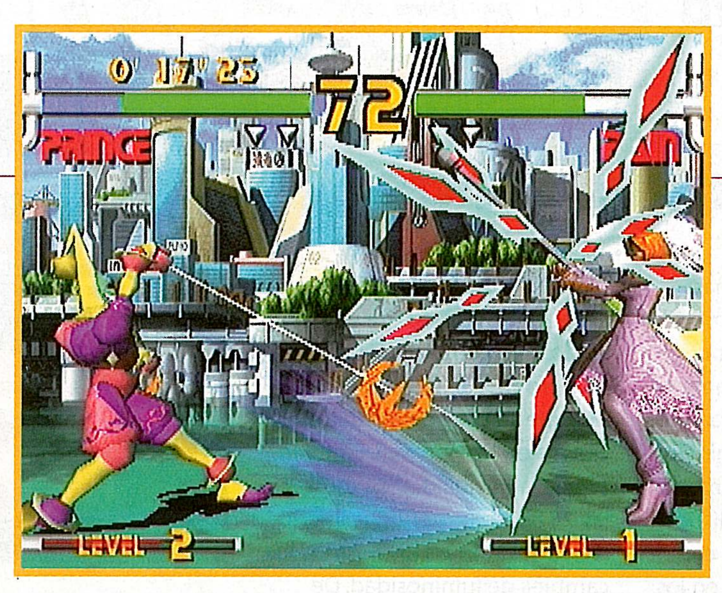






Especiales

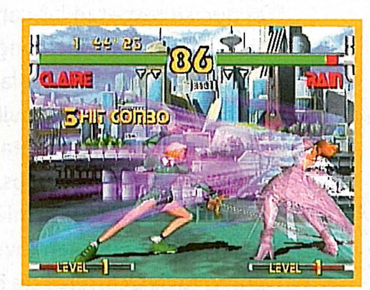
En un buen juego de CAPCOM no podían faltar los ya típicos movimientos especiales, *supers* o como queráis llamarlos. En **Plasma Sword** cada uno de los personajes posee dos maneras de gastar su barra de *super*: una es realizando el *super* que cada uno de los luchadores posee, y la otra sirve para potenciar al personaje unos segundos, durante los cuales poseerá unas características especiales que le harán mucho más poderoso y mortífero.



Armamento *Todos los personajes de **Plasma Sword** se sirven de armas para dejar fuera de combate al oponente. Algunas de ellas son tan extañas como el yo-yo del «bicho» de la izquierda.*

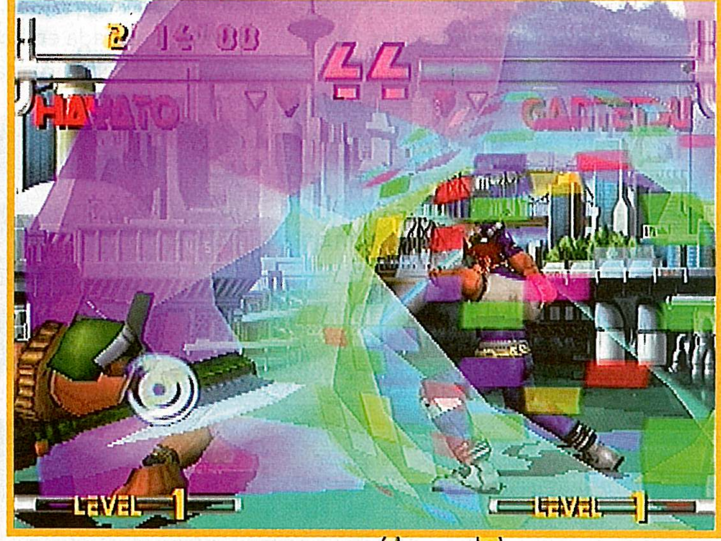


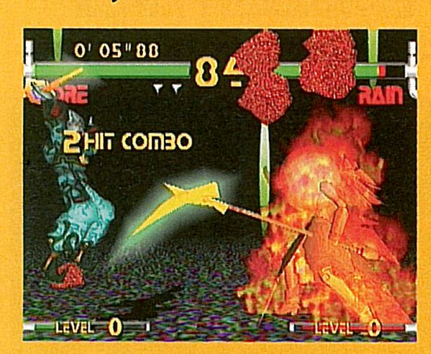
En esta segunda parte de Star Gladiator, Bilstein pierde su posición como final boss y se convierte en seleccionable.





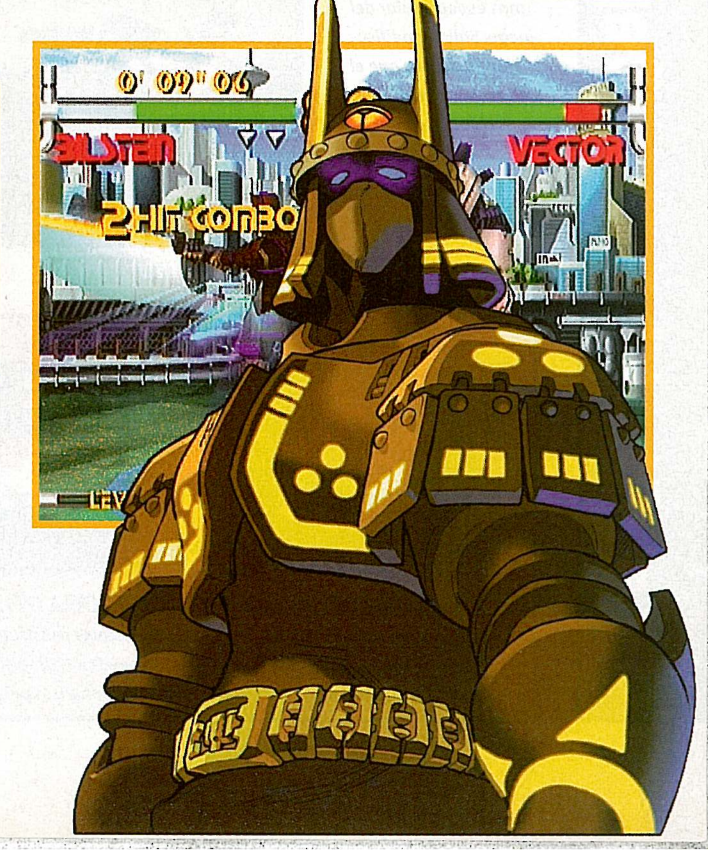












Game Show, los gráficos no han sido redibujados, como en Soul Calibur, tan sólo han sido mejorados aumentando su resolución y la calidad del filtrado bi-lineal. El juego, para todos aquellos que no hayan llegado a ver **Star Gladiator 2** en su versión *arcade*, reúne de nuevo a los protagonistas de la primera entrega, dobla el número de personajes seleccionables con los *alter egos* (los cuales poseen nuevos movimientos completamente diferentes a los originales) y, lo más imprtante, mejora la jugabilidad con respecto al primer capítulo de la saga de tal modo que resulta imposible reconocer el título partiendo tan sólo de este apartado. **DOC**

SUPER NUEVO

LAS 24 HORAS DE LE MANS

El día más largo

INFOGRAMES
Eutechnyx
CD ROM
FRANCIA

Una de las pruebas más espectaculares del mundo automovilístico llega hasta *PlayStation* con un programa en el que se respetan las características de los vehículos originales así como su curiosa reglamentación. El género automovilístico es uno de los que cuenta con mayor número de títulos en los 32 *bits* de SONY. En el mismo se incluyen pruebas tan diversas como rallies, carreras de **Fórmula Uno**, de **Formula Indy** o de **Nascar**. Sin embargo las 24 horas de **Le Mans**, una de las competiciones con mayor solera, no ha sido protagonista de ningún programa. El nuevo proyecto de INFOGRAMES, que también verá la luz en formato **PC**, ofrece a los usuarios el mismo sistema de carrera que ha hecho famosa a la carrera francesa. Así, el objetivo no consiste en llegar el primero a la meta en un número de vueltas fijado, sino completar el mayor número de vueltas en un día. Aunque se puede disputar la carrera en tiempo real, también ofrece la posibilidad de recrear las 24 horas en periodos inferiores, simulando en los mismos los cambios de luminosidad. De esta forma mantener el coche en buen estado constituye uno de los requisitos fundamentales para finalizar la prueba, convirtiendo la entrada en boxes en un aspecto fundamental. Otro de los alicientes añadidos es la reproducción de los diferentes vehículos que compiten en esta prueba, estableciéndose, como suele ser habitual, una relación directa entre su potencia y su manejabilidad. CHIP & CE



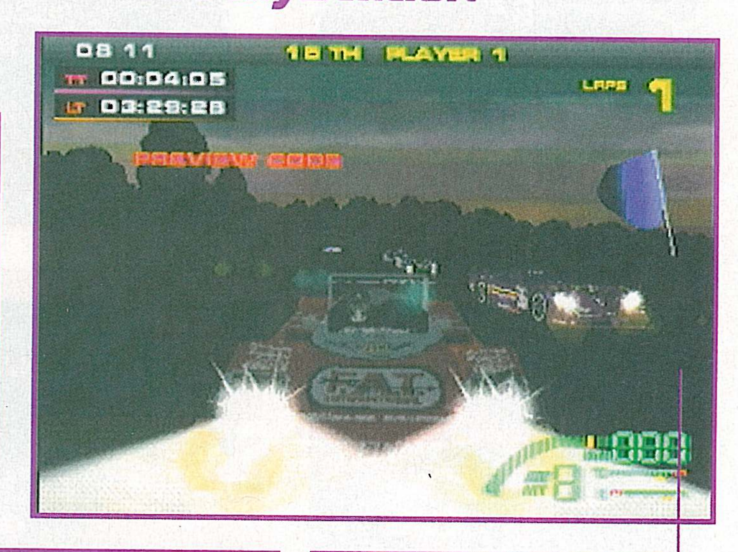




Una de las competiciones con mayor tradición llega hasta PlayStation



Las repeticiones al finalizar las pruebas constituyen el aspecto visual más espectacular del juego. Salvo modificaciones, parece que el programa contará sólo con dos cámaras.



La llegada de la noche hace que las luces de los vehículos se conviertan en un elemento fundamental.

Categorías



1 CATEGORIA GT2: *Estos vehículos reproducen modelos deportivos que pueden adquirirse a los fabricantes.*



2 CATEGORIA GT1: *Son coches deportivos construidos para la competición profesional con impresionantes prestaciones.*



3 PROTOTIPOS: *Son vehículos diseñados expresamente para este tipo de competiciones.*



PlayStation • Deportivo

TBWA

SQUARESOFT®



Llegarás hasta el final. Algún día.

www.square-europe.com/ff8



www.playstation-europe.com/ff8

MARVEL VS. CAPCOM EX

CAPCOM
Capcom
CD-ROM
JAPON

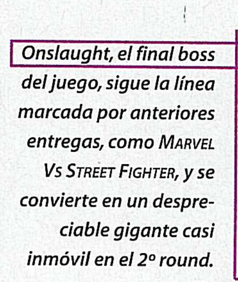
Superhéroes, supertortazos

Al igual que ocurrió con títulos como X-MEN VS STREET FIGHTER y MARVEL VS STREET FIGHTER, los chicos de CAPCOM no han podido resistir la tentación de convertir su última entrega de la saga «X Vs X» a **PLAYSTATION**. En esta ocasión, el título original del juego también ha sido alargado con el sufijo EX, lo cual nos asegura que, a pesar de que el juego no será idéntico a la ***COIN-OP*** original, poseerá alguna que otra novedad que lo harán más atractivo si cabe. Entre las mejoras incluídas, la más destacada es el nuevo efecto *zoom*, que aumentará el tamaño de los personajes de un modo progresivo a medida que se conecten con el oponente cada uno de los golpes de un *Air Combo*. Lo único que se le puede echar en falta a esta versión, al igual que a las anteriores, es el 2 contra 2, aunque gracias al *Crossover*, el cual nos permite luchar en este modo con dos personajes iguales, podremos jugar, prácticamente, igual que en la recreativa original. **DOC**



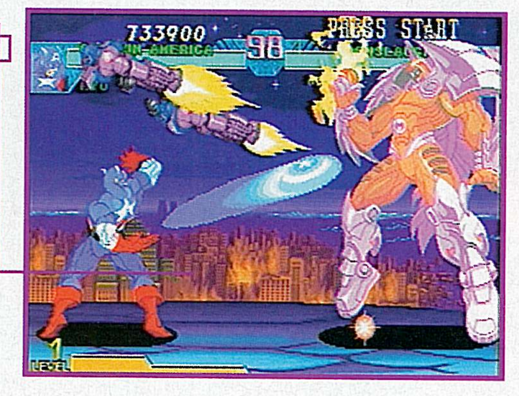








PlayStation continúa sorprendiendonos con complicadas conversiones como ésta de Marvel Vs Capcom



Onslaught, el final boss del juego, sigue la línea marcada por anteriores entregas, como MARVEL VS STREET FIGHTER, y se convierte en un despreciable gigante casi inmóvil en el 2º round.



Strider, uno de los personajes más carismáticos del juego, recupera en este MARVEL VS CAPCOM la mayoría de los movimientos que poseía en su juego. En la pantalla, ayudado por sus robots.

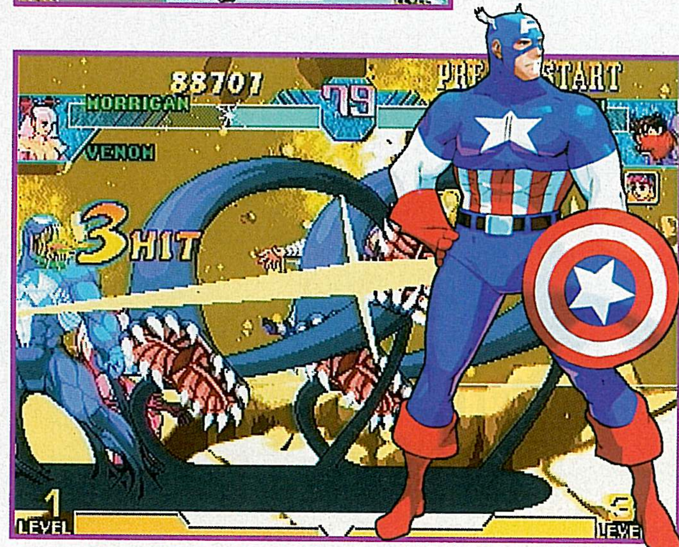
Versión Ex



1 *Una de las novedades de la versión **PSX** son los zooms producidos al realizar Air Combos.*



2 *En esta versión podremos elegir a nuestro compañero entre los normales y los ayudantes.*



CARACTERIZADO POR: RZA • METHOD MAN • GZA • OL' DIRTY BASTARD • RAEKWON
MASTA KILLA • U-GOD • INSPECTAH DECK • GHOSTFACE KILLAH

DESPIERTA TUS SENTIDOS

OYE LOS BEATS
OBSERVA EL SHAOLIN
SIENTE EL CALOR
HUELE EL MIEDO
PRUEBA EL DOLOR

Lucha contra tres oponentes simultáneamente empleando las artes marciales hasta llegar a lo más alto.



Practica los ataques y usa las armas de los nueve miembros del clan Wu-Tang.

Domina los movimientos igual que Masta Killa´s Death Blow y serás recompensado con mortales secuencias cinemáticas.

WU-TANG
SHAOLIN STYLE

NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS

ACTIVISION





PROEIN
www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

SUPER NUEVO

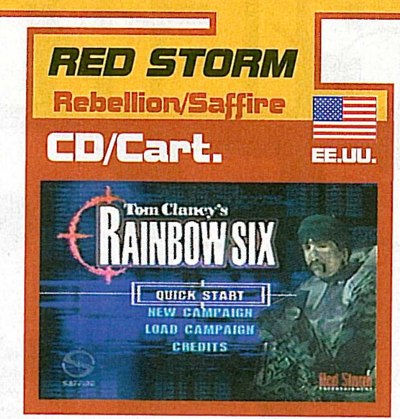
RAINBOW SIX

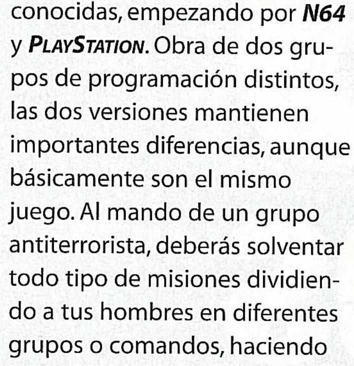
RED STORM
Rebellion/Saffire
CD/Cart.
EE.UU.

Lidera un comando de élite



Inspirado en un *bestseller* de **Tom Clancy**, autor de JUEGO DE PATRIOTAS o LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO, **RAINBOW SIX** es una peculiar simbiosis de juego estrategia y *shoot´em-up 3D* que visitó los ***PC*** el año pasado y está a punto de hacer lo propio en todas las consolas conocidas, empezando por ***N64*** y ***PLAYSTATION***. Obra de dos grupos de programación distintos, las dos versiones mantienen importantes diferencias, aunque básicamente son el mismo juego. Al mando de un grupo antiterrorista, deberás solventar todo tipo de misiones dividiendo a tus hombres en diferentes grupos o comandos, haciendo uso de la estrategia y el gatillo, cuando la situación lo requiera. Bastante más divertido de jugar que el original de ***PC***, **RAINBOW SIX** volverá locos a los fans de GOLDENEYE y similares, y ofrece además una temática adulta bastante poco habitual en el mundo de las consolas. **NEMESIS**











RAINBOW SIX es bastante más realista y crudo de lo que suele ser habitual en el mundo de las consolas. Los terroristas no dudarán en ejecutar a los rehenes delante de tus ojos.

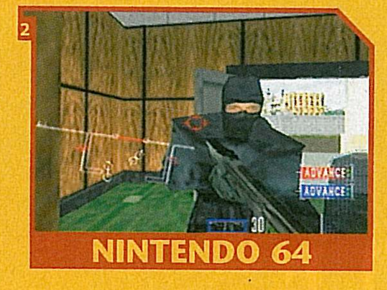
RS está basado en un best-seller de Tom Clancy, autor de La Caza del Octubre Rojo

Dos versiones muy diferentes



PLAYSTATION

1 *La versión **PSX** es la más cercana al original de **PC**. Destaca por ofrecer más fases (14) y mayores dosis de estrategia.*



NINTENDO 64

2 *La entrega para **N64** se centra más en la jugabilidad y es la más divertida. Además permite utilizar el Expansion Pak.*





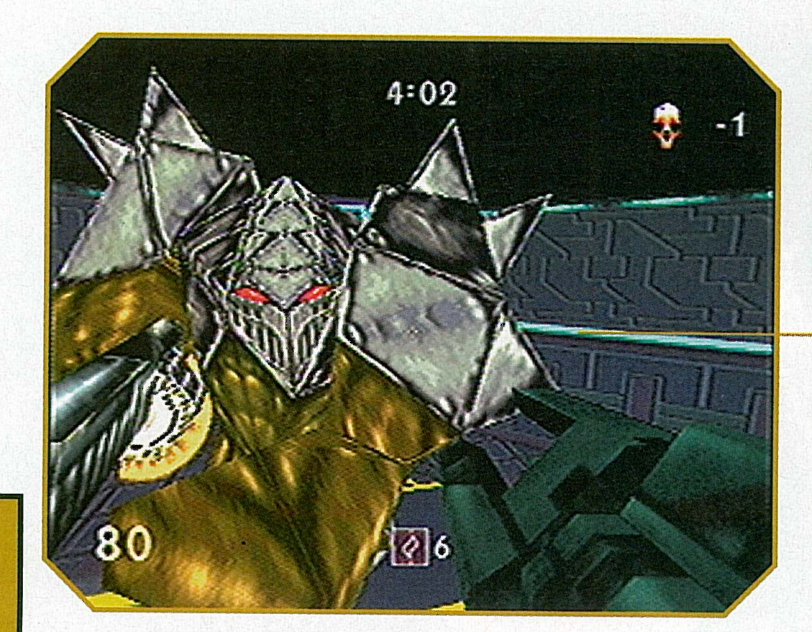
Antes de cada misión podremos escoger a los componentes de cada comando y sus equipaciones.

SUPER NUEVO

TUROK RAGE WARS

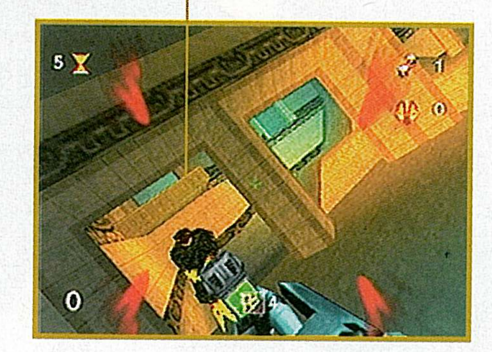
Nacido para ser jugado en grupo

ACCLAIM
Acclaim Studios
CD ROM
EE.UU.



Aunque a primera vista pueda parecer más de lo mismo, os aseguramos que en cuanto juguéis una partida notaréis la diferencia.

Si hay algo que no nos termina de convencer en **Turok Rage Wars** es la nueva forma de indicarnos que hemos sido alcanzados por los enemigos.



Actores y Cía

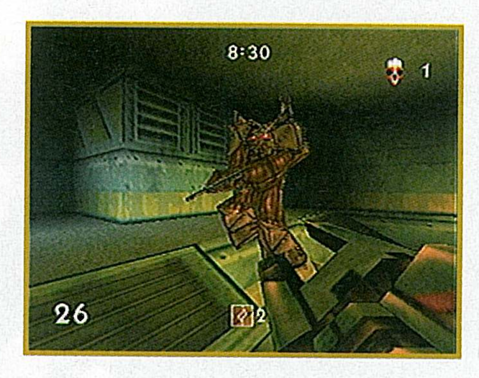


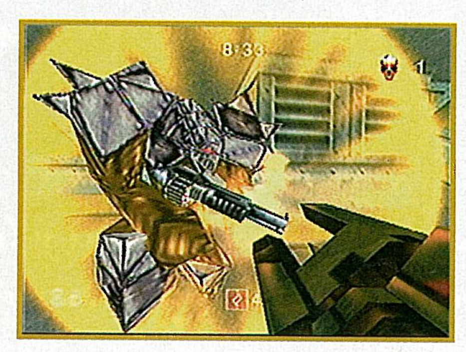


Al principio sólo podremos elegir entre tres personajes, pero a medida que avancemos en el juego irán apareciendo más. También es posible aumentar nuestro arsenal.

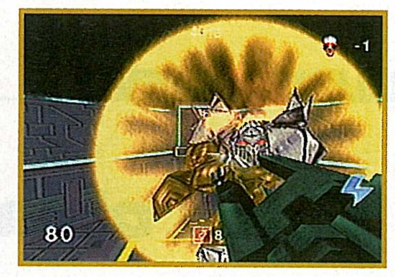
Otra novedad del juego es que algunas armas e items sólo pueden adquirirse a base de pasar fases. este pequeño detalle nos pondrá las cosas más difíciles.

Entes de que alguno pueda llegar a confundirse, hay que decir **Turok Rage Wars** no tiene nada que ver con el futuro Turok 3. **Turok Rage Wars**, por decirlo de alguna manera, es una edición especial enfocada, principalmente, hacia la vertiente multijugador tan de moda en los *shoot´em-up* de ordenador. Aunque cuenta con algunas modalidades para un sólo jugador parecidas a las de sus antecesores, el planteamiento, el estilo de juego y los escenarios han sido diseñados a imagen y semejanza de la típicas batallas en red de ***PC***. Básicamente se podría resumir en escenarios de pequeñas dimensiones (pero normalmente con varias alturas y un montón de caminos y escondrijos) en los que cuesta poco encontrar a los rivales, y por supuesto con items y armas a porrillo para tener una acción constante y totalmente salvaje. Antes de cada partida y dependiendo del modo de juego que elijamos, deberemos ajustar opciones tales como el tiempo de duración de cada enfrentamiento, número de vidas de los participantes o el armamento. El resto os lo podéis imaginar, aunque desde aquí os adelantamos que es







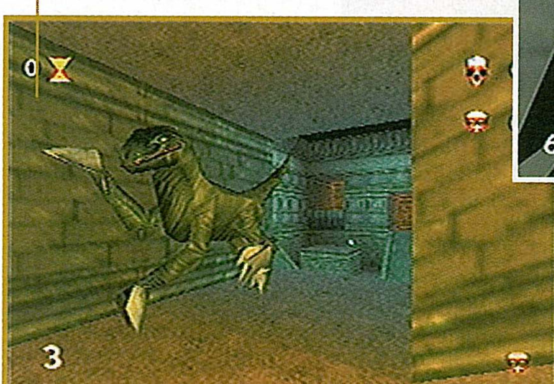


Si aún no has jugado en red con este tipo de juegos, Turok Rage Wars es lo más parecido

A pesar de lo que pueda parecer por su impresionante aspecto, muchos de los rivales son unas auténticas madres... siempre que vengan sólos.









*Aunque la pantalla superior se haya empeñado en no dejarnos ver nada, en **Turok Rage Wars** la sangre de las heridas queda por un tiempo en las paredes. El suficiente para seguir el rastro.*



muy posible que os quedéis algo cortos. Sólo si habéis probado a jugar en red con títulos como Unreal Tournament o Quake 3 podréis acercaros a la intensidad y emoción de estas auténticas y desenfrenadas guerras sin cuartel. En consola, por desgracia, hasta la llegada de este impresionante **Turok Rage Wars** no hay ninguna

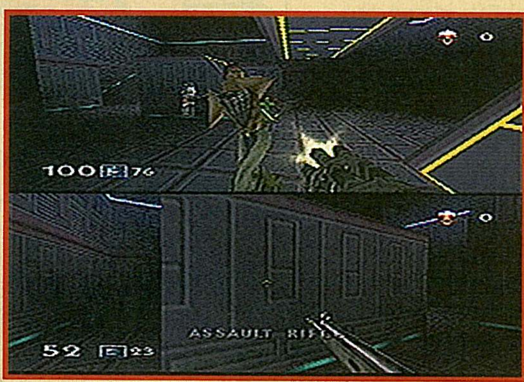


comparación posible. Por el específico diseño de sus escenarios, la frecuencia y la crudeza de los enfrentamientos de este juego son absolutamente frenéticos y capaz de subiros los niveles de adrenalina hasta cotas impensables en este género en consola. En cuatro jugadores no hallaréis nada más.

DE LUCAR

Varios Jugadores

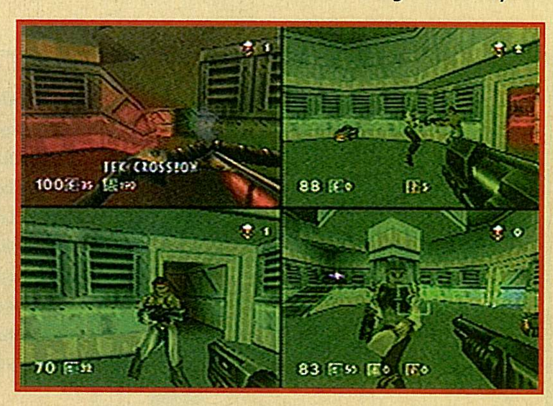




Como ya decíamos antes, en este juego el modo individual está bien, pero los programadores se han preocupado sobre todo en su opción multijugador. con varios modos de juego bien diferenciados, las notas comunes a todos ellos son una excelente calidad gráfica y una jugabilidad antológica. acción total a un ritmo frenético.

Gracias al diseño de los escenarios, las batallas entre cuatro jugadores simultáneos son una auténtica locura en la que nadie tiene un solo segundo de respiro.





NBA JAM 2000

ACCLAIM

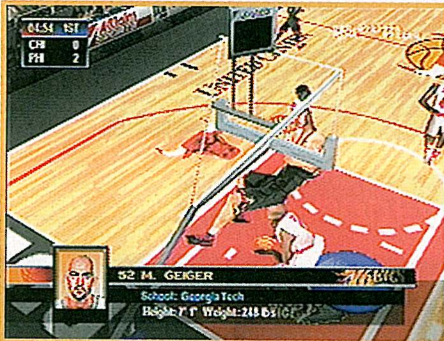
Acclaim

128 MEGAS

EE.UU.

Cinco otra vez

Por segundo año consecutivo, la versión de NBA JAM para **NINTENDO 64** vuelve a recoger partidos de cinco contra cinco, dejando a un lado los tradicionales dos contra dos. El año pasado ACCLAIM sorprendió a propios y extraños con su versión de NBA JAM para **NINTENDO 64**. En la misma se rompía con la principal seña de identidad de la saga, los partidos en campo completo de equipos formados por dos jugadores. Hace muy poco la propia ACCLAIM revitalizó la saga con una magnífica versión para **GAME BOY COLOR** en la que volvía al esquema tradicional. Esta circunstancia ha hecho surgir la duda de cuál de las dos direcciones tomaría la segunda entrega para Los 64 *bits* de NINTENDO. La incógnita se ha desvelado, ya que **NBA JAM 2000** sigue en la misma línea de su antecesor para **NINTENDO 64**. Así, el programa cede parte de su componente *arcade* con el objetivo de aumentar la simulación en la línea de los simuladores clásicos (NBA PRO'98, NBA LIVE'99 y NBA COURTSIDE). Los polígonos siguen siendo los protagonistas en el apartado gráfico, reproduciendo los jugadores reales de la **NBA**. Tal y como sucedió en la anterior versión, junto a los partidos se incluye un concurso de triples y otro de tiros libres, manteniendo el sistema de precisión que ya pudimos ver en la anterior versión. **CHIP & CE**



T. Libres

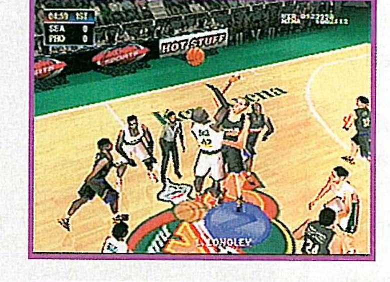


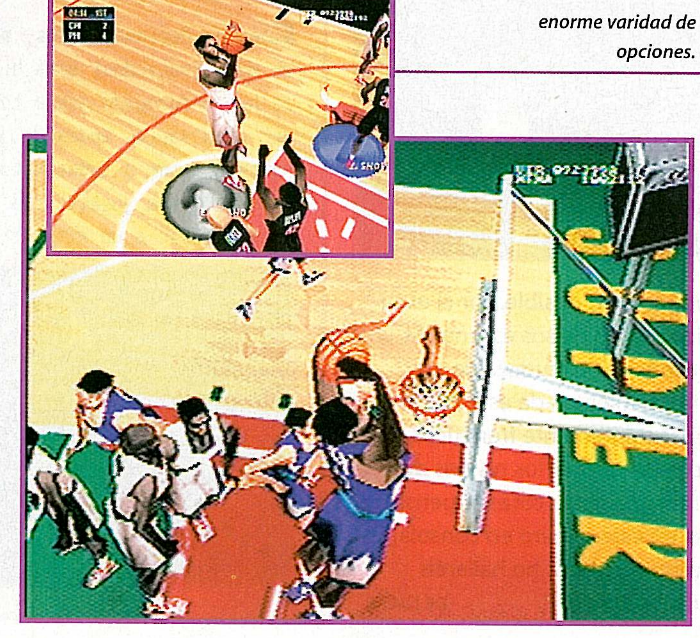
1 *La nueva versión de NBA JAM vuelve a incluir entre sus opciones los tiros libres.*

2 *Para lograr la canasta, es necesario situar la pelota en el centro del aro.*



En el apartado visual se incluyen diferentes cámaras. Así, se mantiene la tendencia marcada por la anterior versión, rompiendo con la cámara única habitual de las primeras entregas.





La incorporación de los partidos cinco contra cinco aproxima el programa a los simuladores clásicos. En la misma línea se encuentra la enorme varidad de opciones.

Triples



*Siguiendo la tendencia de los últimos simuladores, incorpora el concurso de triples. Las reglas son similares a las del concurso de triples que se efectúa cada año en los All Stars de la **NBA**.*

ISS PRO EVOLUTION

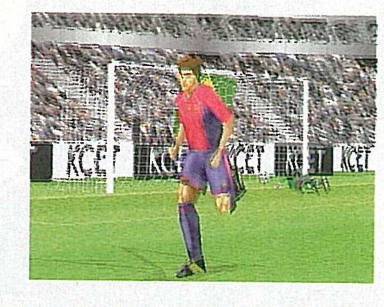
KONAMI
KCET
CD ROM
Japón

El mejor del mundo ...«manque» pierda

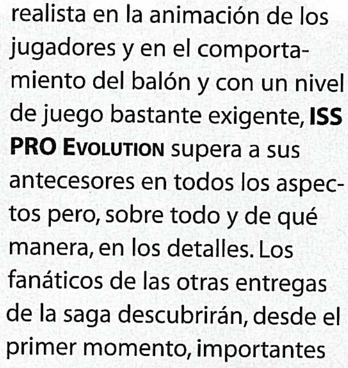


Para los que entienden algo de fútbol, **ISS PRO EVOLUTION** es la mejor noticia del año. Aunque en su conversión al *PAL* haya olvidado algunos elementos presentes en la edición japonesa (como el modo Olímpico o las selecciones Sub-21), hay que reconocer que **ISS PRO EVOLUTION** sigue siendo, con diferencia, el mejor juego de fútbol que ha pasado por nuestras manos desde el nacimiento de ***PLAYSTATION***. Es posible que, como en anteriores ocasiones, otros títulos mucho menos dotados vendan más o alcancen más notoriedad... pero os podemos asegurar que ninguno rozará, ni de lejos, el nivel, el grado de realismo ni la brillantísima ejecución de **ISS PRO EVOLUTION**. **ISS PRO EVOLUTION** es el fútbol elevado a su máxima expresión. Espectacular pero sin caer en ningún tipo de exageraciones, realista en la animación de los jugadores y en el comportamiento del balón y con un nivel de juego bastante exigente, **ISS PRO EVOLUTION** supera a sus antecesores en todos los aspectos pero, sobre todo y de qué manera, en los detalles. Los fanáticos de las otras entregas de la saga descubrirán, desde el primer momento, importantes











*Como seleccionador, los nipones nos han puesto al de la selección española Sub-21, **Iñaqui Sáez**.*





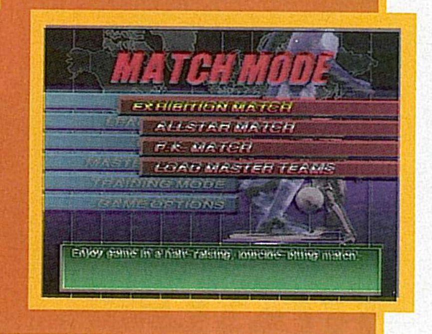




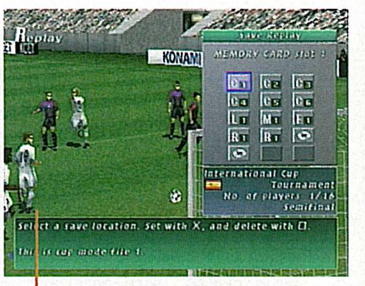
Detalles



ISS PRO EVOLUTION os permitirá editar la posición de los jugadores y guardar vuestras tácticas y formaciones personalizadas. Lo único que no os dejará hacer es jugar con los Sub-21 o participar en el campeonato olímpico.

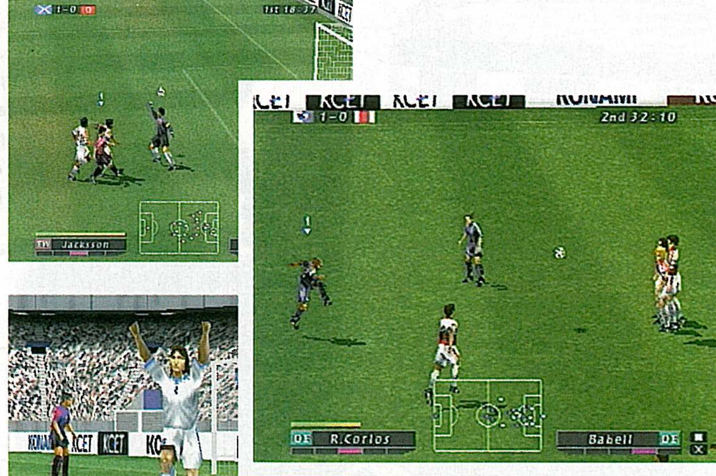


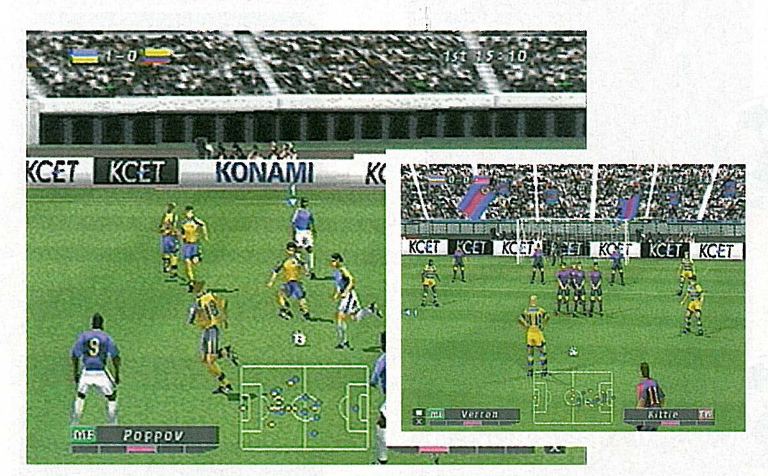






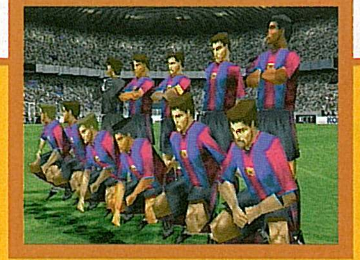
Puede que alguno piense que lo de salvar los goles en la tarjeta de memoria es una tontería pero, por nuestra propia experiencia, os diremos que muy pocos se podrán resistir a grabarse su golito. Lo único malo es que ocupa dos bloques.



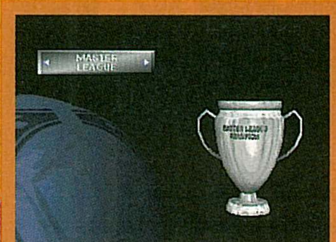


cambios que afectan, sobre todo, al comportamiento de los rivales y al manejo del balón. Con una colocación mucho mejor en el campo, una presión más intensa y una inteligencia superior, nuestro juego deberá orientarse obligatoriamente hacia el juego en equipo. Ahora hay que trabajar más lo pases y los huecos, los regates requieren un precisión casi milimétrica y hay que estar muy despierto para superar las nuevas rutinas de los porteros. Tal y como indica su nombre, **ISS PRO EVOLUTION** es una evolución con lo





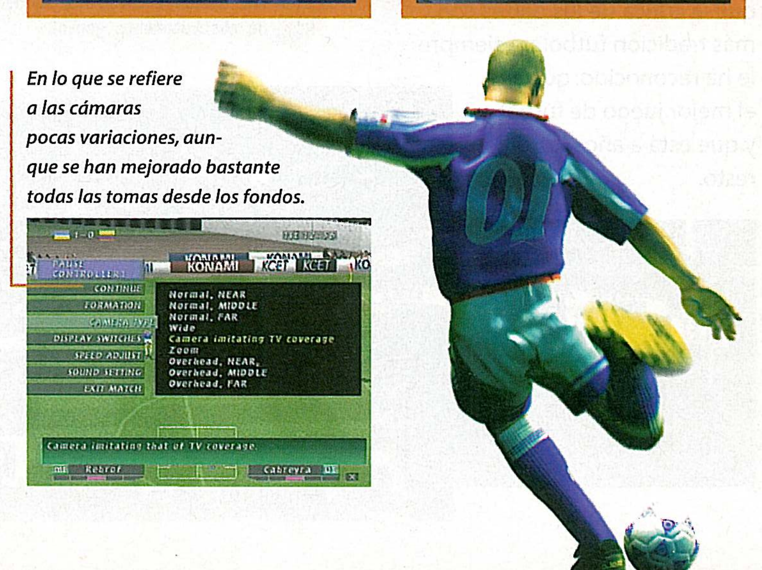


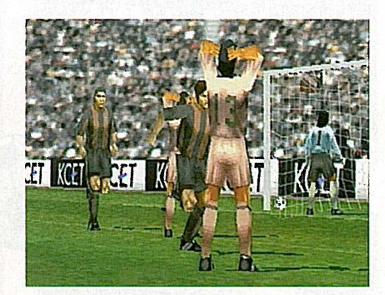


Master

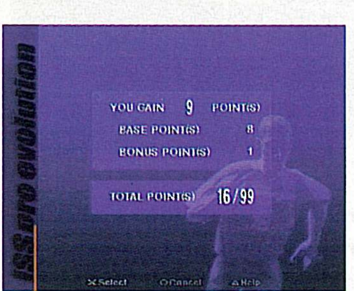
Llevábamos esperando tanto tiempo que aparecieran los clubs europeos que aunque tenga algunas limitaciones, este modo nos parece el mejor de todo el juego. Sólo están presentes los equipos más importantes de la Liga de Campeones y, por **España**, sólo participan el **Real Madrid** y el **Barcelona.** Todos los equipos tienen, más o menos, los jugadores y plantillas de la temporada pasada, y cojas el equipo que cojas, siempre empezaréis con una plantilla falsa, o si lo preferís imaginaria. Para haceros los equipos originales no os quedará más remedio que jugar y jugar hasta acumular los puntos necesarios para pagar los fichajes. LLeva su tiempo.

En lo que se refiere a las cámaras pocas variaciones, aunque se han mejorado bastante todas las tomas desde los fondos.









Para poder realizar fichajes en el modo Master deberás ir acumulando puntos. Las victorias valen ocho, los empates cuatro y un punto extra por cada gol (cuando ganes).





KOSUKE «PACO» SOEDA. Cuando leímos el nombre pensamos que el tal «Paco» iba a tratarse del comentarista español. Pero no, es el mote de un nipón del departamento de diseño de sonido que debió visitar **Sevilla** y le pasó como a «Pepe» Hazivejic.

Equipos además de las selecciones y los equipos especiales, esta edición cuenta con los clubes más representativos de la CHAMPIONS LEAGUE.

Jugadores-Editor el editor de jugadores es de los más completos que hemos visto hasta la fecha y cuenta con todos los elementos realmente útiles.

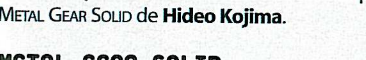
Competiciones A pesar de haber eliminado el modo olímpico y a los sub-21, cuenta con muchas de copas, algunas ligas y la novedad de la liga masters.

Detalles ISS PRO EVOLUTION tiene muchos y muy buenos, pero la inclusión en las celebraciones del equipo técnico nos ha parecido absolutamente genial.

mejor de las anteriores ediciones y algunos interesantes añadidos que aumentan su potencial considerablemente. Sólo la inclusión del modo *Master League*, con los clubes más importantes de **Europa**, y la posibilidad de realizar fichajes, supone ya todo un avance hacia nuestro sueño. El día que KONAMI incluya los jugadores reales, todos los clubes europeos o las ligas nacionales, ISS PRO podrá competir en igualdad de condiciones y demostrar en ventas lo que la crítica de los países con más tradición futbolera siempre le ha reconocido: que es el mejor juego de fútbol y que está a años luz del resto.

DE LUCAR

PLAYSTATION



#	Juego	Género • Compañía	Estado
1	FINAL FANTASY VIII	RPG • Squaresoft	=
2	METAL GEAR SOLID	Aventura • Konami	↓
3	DRIVER	Conducción • GTI	↓
4	CRASH TEAM RACING	Conducción • SCE	NOVEDAD
5	WIP3OUT	Conducción • SCE	NOVEDAD
6	I.S.S. PRO'98	Deportivo • Konami	↓
7	SILENT HILL	Survival Horror • Konami	↓
8	SYPHON FILTER	Aventura espionaje • S.C.E.A.	↓
9	40 WINKS	Plaaformas • GTI	NOVEDAD
10	POINT BLANK 2	Shoot'em-up • Namco	↓
11	FINAL FANTASY VII PLATINUM	RPG • Squaresoft	=
12	EXPEDIENTE X	Aventura • Sony C.E.	NOVEDAD
13	GRAN TURISMO PLATINUM	Conducción • Sony C.E.	↓
14	CAPCOM GENERATIONS	Clásicos • Capcom	↓
15	RESIDENT EVIL 2 PLATINUM	Aventura • Capcom	=
16	ESTO ES FUTBOL	Deportivo • S.C.E.	NOVEDAD
17	OMEGA BOOST	Shoot'em-up • S.C.E.	↓
18	SOUL REAVER	Aventura • Eidos	↓
19	LEGEND	Beat'em-up • Toka	↓
20	SHADOWMAN	Aventura • Acclaim	=

1 FINAL FANTASY VIII — La fulgurante joya de SQUARE conquista a pulso la primera posición en su bautismo en el mercado español y parece que pasará mucho tiempo en la cima.
Ha sido capaz incluso de desbancar al todopoderoso METAL GEAR SOLID de **Hideo Kojima**.

GAME BOY COLOR

#	Juego	Género • Compañía	Estado
1	ZELDA DX	Action-RPG • Nintendo	=
2	SUPER MARIO BROS. D.X.	Plataformas • Nintendo	=
3	R-TYPE DX	Shoot'em-up • Irem	=
4	WARIOLAND 2	Plataformas • Nintendo	=
5	CONKER'S POCKET TALES	Aventura • Nintendo-Rare	=
6	SPY VS. SPY	Arcade • Kemco	=
7	TARZAN	Plataformas • Disney Int.	NOVEDAD
8	SHANGHAI POCKET	Puzzle • Sunsoft	=
9	LOONEY TUNES	Plataformas • Infogrames	=
10	FIFA 2000	Deportivo • Electronic Arts	=

1 ZELDA DX — En espera de las prometidas tres nuevas entregas de ZELDA para *GB*, el ZELDA DX sigue siendo el rey de la portátil.

Grandmother Tobías
POETA EN NUEVA YORK • GAY BOY

Albert´s Odissey
ANASAGASTRICO • PLASTATION

El más esperado
GRAN TURISMO 2000 • PSX2

グランツーリスモ 2000 株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント ©1999 Sony Computer Entertainment Inc.

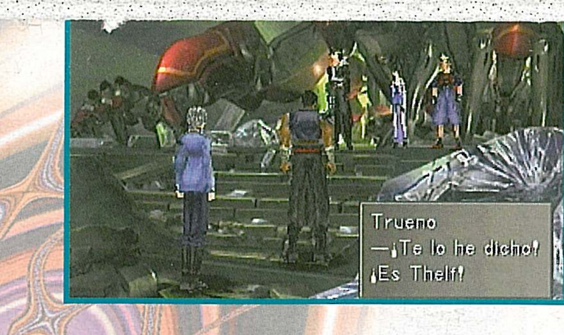
El más cañero
GUITAR FREAKS • PSX



El mejor del mes
F.FANTASY VIII • PLAYSTATION

TOP

TOP SUPERJUEGOS



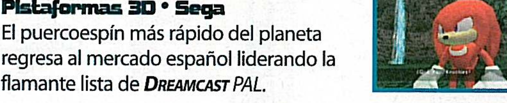
NINTENDO 64

1. **THE LEGEND OF ZELDA** =
   Action RPG 3D • Nintendo
   
   Si ZELDA sigue dominando en *Game Boy* ¿Qué se puede decir en *NINTENDO 64*? Link sigue siendo el rey del *RPG*.
2. **SUPER MARIO 64** =
   Plataformas 3D • Nintendo
3. **MARIO GOLF 64** NOVEDAD
   Deportivo • Nintendo
4. **RAYMAN 2** NOVEDAD
   Plataformas • Ubi Soft
5. **STAR WARS EP.1 RACER** ↓
   Conducción • Nintendo
6. **F1 WORLD GP 2** ↓
   Conducción • Nintendo
7. **F-ZERO X** ↓
   Arcade-Conducción • Nintendo
8. **QUAKE II** ↓
   Shoot'em-up 3D • Activision
9. **SHADOWMAN** ↓
   Aventura • Acclaim
10. **TONIC TROUBLE** NOVEDAD
    Plataformas • Ubi Soft

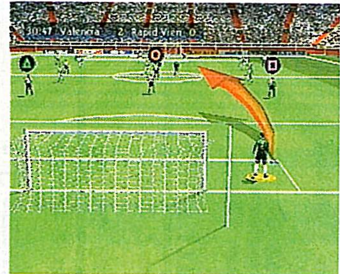
JAPON

1. **SOUL CALIBUR • DREAMCAST** ↑
   Beat'em-up • Namco
   
   En ausencia de FINAL FANTASY VIII, que acaba de aterrizar en **España**, SOUL CALIBUR invade la primera posición.
2. **AIRFORCE DELTA • DREAMCAST** NOVEDAD
   Sim. de vuelo • Konami
3. **FINAL FANTASY COL. • PSX** =
   RPG's • Squaresoft
4. **GUITAR FREAKS** NOVEDAD
   Sim. Musical • Konami
5. **WINNING ELEVEN 4** ↓
   Deportivo • Konami
6. **BIO HAZARD 3** NOVEDAD
   Survial Horror • Capcom
7. **ACE COMBAT 3 • PLAYSTATION** ↓
   Shoot'em-up • Namco
8. **LEGEND OF MANA • PLAYSTATION** ↓
   Action RPG • Squaresoft
9. **MARIO GOLF • GAME BOY COLOR** ↓
   Deportivo • Nintendo-Camelot
10. **KOF DREAMMATCH'99 • DREAMCAST** ↓
    Beat'em-up • SNK

DREAMCAST

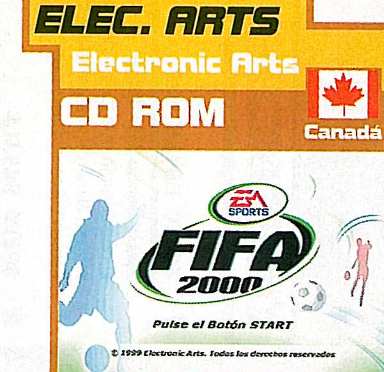
1. **SONIC ADVENTURE** =
   Plataformas 3D • Sega
   
   El puercoespín más rápido del planeta regresa al mercado español liderando la flamante lista de *DREAMCAST PAL*.
2. **SPEED DEVILS** =
   Conducción • Ubi Soft
3. **THE HOUSE OF THE DEAD 2** NOVEDAD
   Shoot´em-up • Sega
4. **SEGA RALLY 2** ↓
   Conducción • Sega
5. **MARVEL VS CAPCOM** NOVEDAD
   Beat´em-up • Capcom
6. **VIRTUA RACING 3TB** ↓
   Beat´em-up • Sega
7. **TRICKSTYLE** ↓
   Deportivo • Acclaim
8. **BILLARES** NOVEDAD
   Deportivo • Virgin Int.
9. **MONACO GPRS 2** NOVEDAD
   Deportivo • Ubi Soft
10. **SUZUKI ALSTARE** NOVEDAD
    Deportivo • Ubi Soft

FIFA 2000





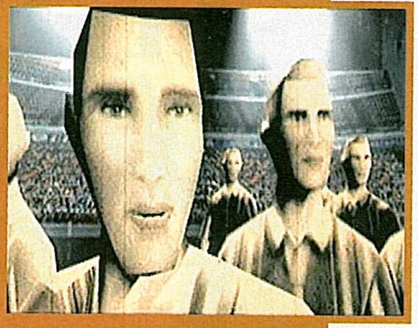
ELEC. ARTS
Electronic Arts
CD ROM
Canadá



Repeticiones, intro y vídeo de promoción

La calidad en el diseño y animación de los jugadores queda especialmente patente en las repeticiones. Junto a las automáticas, también existe la posibilidad de observarlas parando en cualquier momento el juego.
La saga FIFA se caracteriza por ser una de las que pone mayor cuidado en la *intro*. Por lo que hemos visto, en esta ocasión destaca más por la música que por las imágenes que han sido recogidas.
El programa ofrece un vídeo de promoción de los diferentes lanzamientos deportivos de EA para próximas fechas.

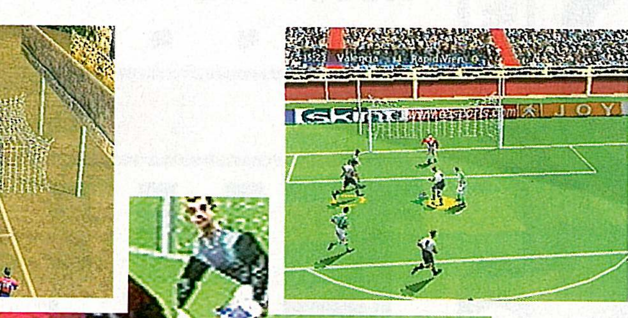




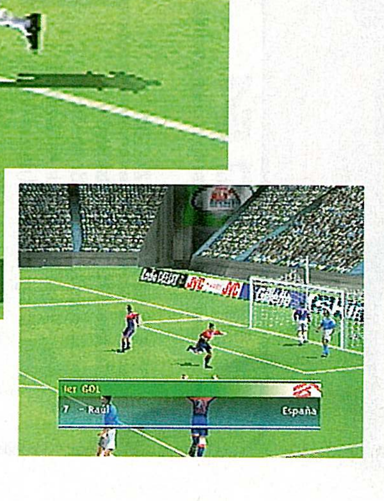


La sexta versión de un clásico

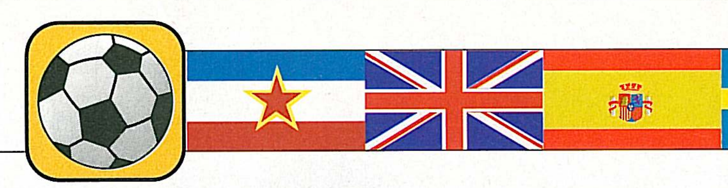
El barcelonista **Guardiola** actúa como figura promocional en la nueva entrega del título insignia de ELECTRONIC ARTS. Como principal novedad presenta la posibilidad de recrear temporadas completas en las que se disputan varios torneos simultáneamente. Una vez más ELECTRONIC ARTS es fiel a su cita con el fútbol, lanzando una nueva entrega de su saga FIFA. La que es la sexta versión para ***PlayStation***, vuelve a contar con una impresionante campaña promocional, encabezada por **Josep Guardiola**. De esta forma el jugador del **Fútbol Club Barcelona** toma el relevo de los madridistas **Raúl** y **Morientes**. El nuevo programa presenta importantes diferencias con respecto a sus antecesores, aunque mantiene aspectos tan típicos de la saga como la trepidante *intro*. Entre las novedades destaca la disputa de temporadas completas, en las que los equipos disputan la liga y la copa de cada país e incluso competiciones europeas. De esta forma se da un paso más en la simulación haciendo que los equipos no tengan que limitarse a disputar competiciones independientes entre sí. Otro de los aspectos que ha sufrido una importante modificación es el control de los jugadores. Así, sobre el terreno de

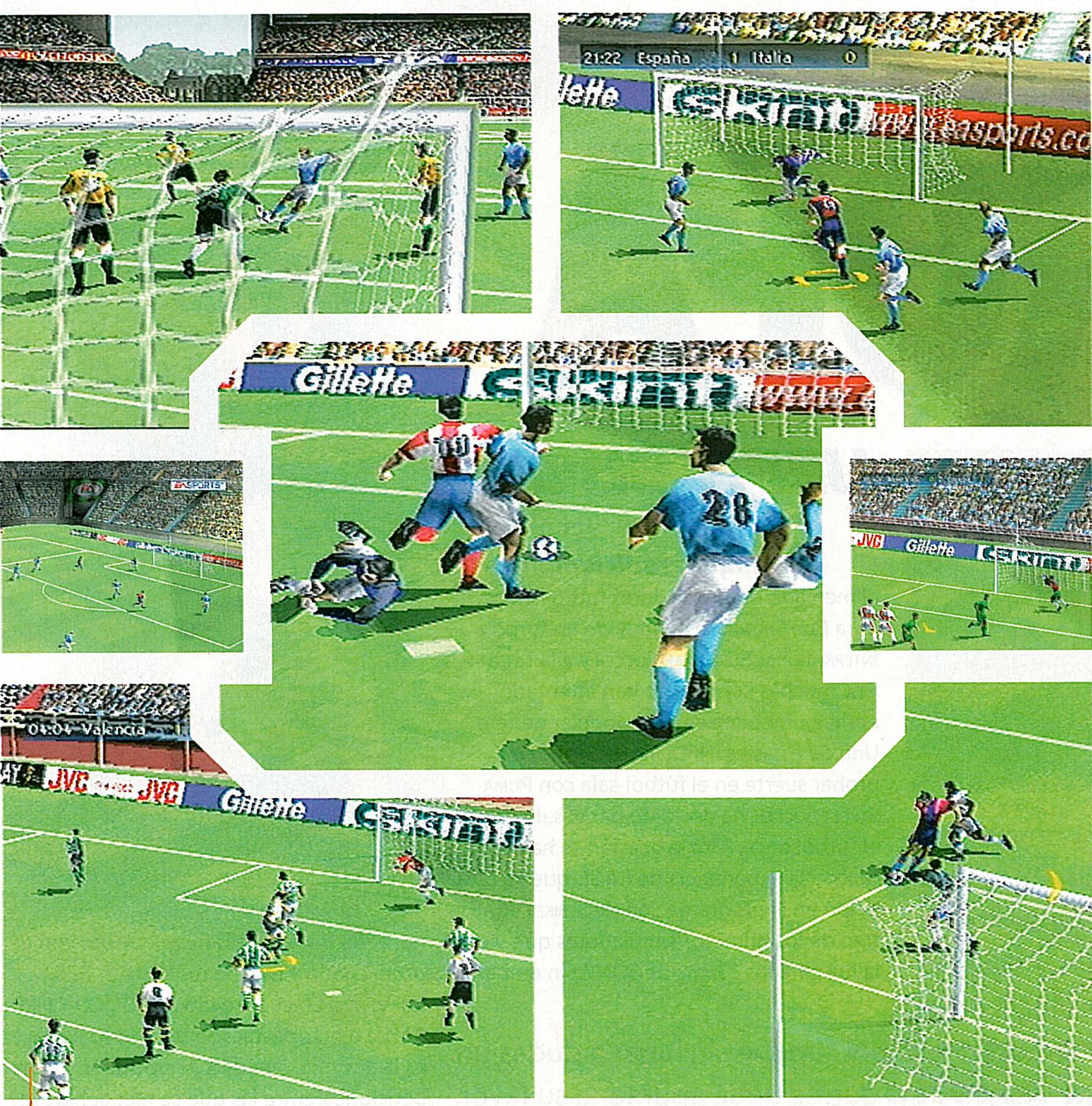






Una vez más EA vuelve ha dejar claro que la animación de los jugadores es uno de los aspectos que mejor domina.



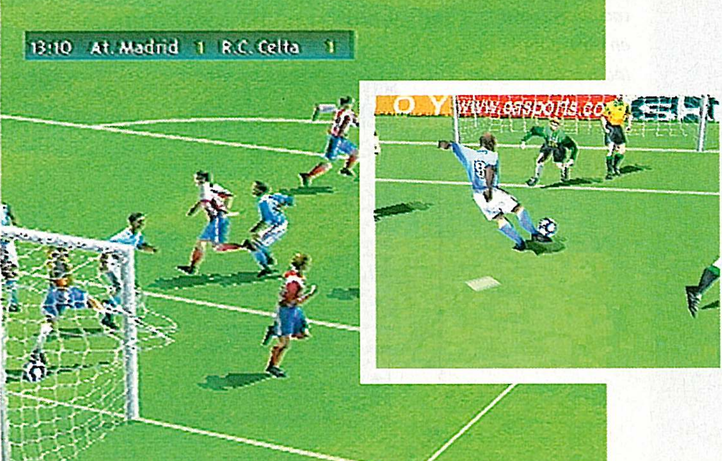


Para promocionar las últimas entregas de la saga *Fifa*, ELECTRONIC ARTS ha contado con figuras del mundo futbolístico. En esta ocasión ha sido elegido el jugador del F. C. Barcelona **Josep Guardiola**.



juego, a las acciones básicas de control se unen nuevos y espectaculares regates, a los que se accede con la simple pulsación de un botón. De esta manera se amplían las posibles acciones, dando una mayor variedad a los usuarios. En el apartado gráfico la animación de los jugadores vuelve a ser su punto más fuerte, poniendo de manifiesto que la compañía norteamericana se encuentra en la primera línea de los sistemas de captura de movimientos. Por otra parte, **Fifa 2000** también se encuentra en la vanguardia en el apartado de opciones. La inclusión de los clubes de diferentes ligas (en las que hay señalar la incorporación de la griega), así como de selecciones y la magnífica actualización de jugadores, son sólo una pequeña muestra. El programa se redondea con los comentarios, un año más, de los periodistas de la cadena SER (**Lama** y **González**). Si la versión final que salga a la venta consigue pulir algunos defectos en los movimientos de balón y jugadores, el éxito puede ser de los que hacen época.

CHIP & CE



Equipos La variedad de equipos es impresionante. Junto a los clubes de 14 ligas, se incluyen los de otros países, así como selecciones nacionales.

Jugadores-Editor Al editor de jugadores se une otro de equipos, en el que puede modificarse desde el nombre hasta la equipación.



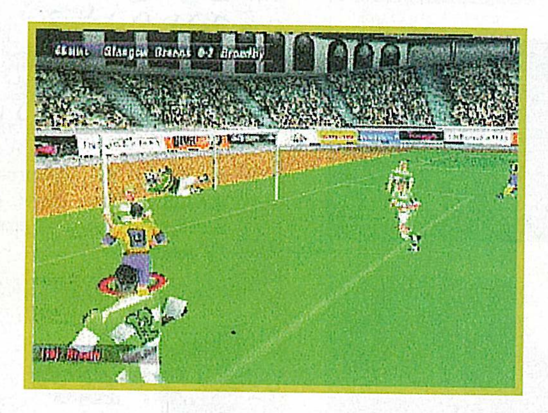
Competiciones La gran novedad es la disputa de temporadas completas. Se alternan partidos de liga con la copa y competiciones europeas.



Detalles Las secuencias en las que los jugadores celebran goles, protestan al árbitro o se lamentan de su triste suerte, son todo un espectáculo.

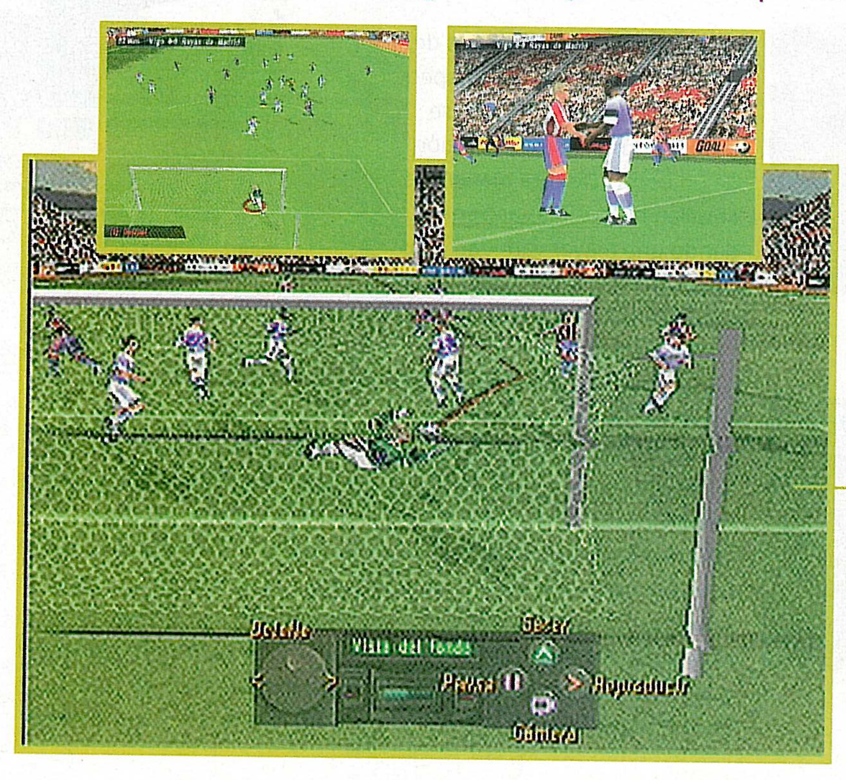
Cerca de EUROPA

UEFA Striker



Aunque tradicionalmente el mercado de simuladores futbolísticos para *PLAYSTATION* se ha movido en torno a INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER y a la saga FIFA, muchas compañías han intentado abrirse un hueco en este popular género. Una de éstas es INFOGRAMES, que tras probar suerte en el fútbol-sala con PUMA STREET SOCCER, ha decidido dar el salto hasta el fútbol once. Para la ocasión se ha contado con la experiencia de RAGE, que ya participó en la programación de STRIKER'96, uno de los primeros simuladores que vio la luz para los 32 *bits* de SONY. Sin embargo, UEFA STRIKER poco tiene que ver con el título citado y mucho menos con UEFA CHAMPIONS LEAGUE, creado por SILICON DREAMS. Lo más destacado del nuevo juego es la enorme variedad de opciones y competiciones, entre las que se recogen desde las fases de clasificación y final de la próxima Eurocopa de selecciones, hasta partidos históricos. Una constante del programa es el establecimiento de restricciones para poder acceder a algunas de estas competiciones. Así, en unos casos es necesario ganar una competición para acceder a otra, y en otros casos superar un *test* de habilidad, denominado «certificated award», con una nota determinada.

La consecución de la licencia de la UEFA permite a Infogrames crear un **simulador** lleno de **competiciones** reales y **opciones**, en el que la presencia de las grandes **estrellas** del fútbol supone sin lugar a dudas un **importante aspecto** que se debe apuntar a su favor.

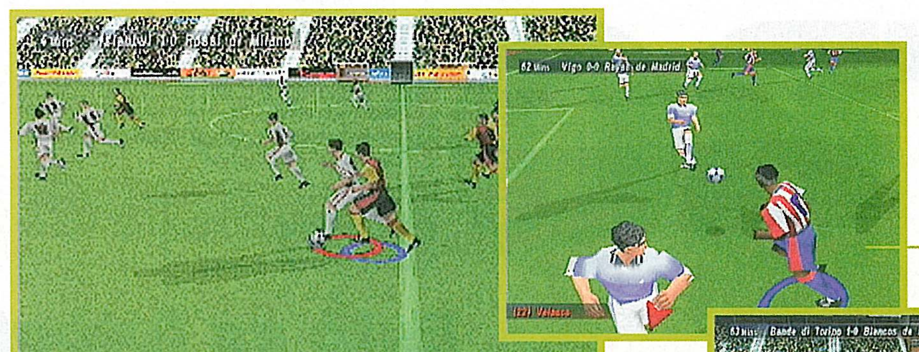


Aunque incluyen diversas cámaras, las repeticiones no son tan espectaculares como en otros simuladores deportivos. Destaca la estela que deja el balón.

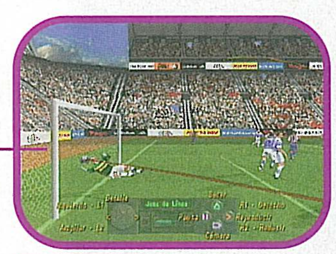
UEFA STRIKER

DEPORTIVO

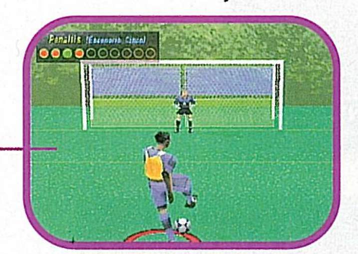
CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	4
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD



*Entre los partidos históricos destaca la final de la Copa de Europa de 1994. En la misma el **Barcelona** tiene que remontar 4 goles al Milán.*




Repeticiones. Las repeticiones incluyen una amplia variedad de cámaras que dejan patente la trayectoria del balón mediante una estela de color rojo.




Examen previo. El modo «certificated award» incluye 5 pruebas diferentes, cada una con varias pruebas en aspectos como el disparo a puerta o lanzamientos de penalti.





Idioma y comentarios. Los menús aparecen en español, entre otros idiomas. Lo mismo sucede con los comentarios que, aunque no son realizados por nadie conocido, están a gran altura.

VALORACION

Aunque el programa parte con los mejores ingredientes (licencia oficial, todo tipo de competiciones y unos buenos gráficos), una vez más la jugabilidad hace que el juego no termine de alcanzar a los líderes en la simulación futbolística.

También hay que mencionar la posibilidad de obtener códigos secretos si se sitúa el balón correctamente en unas imágenes mostradas durante los menús. Por lo que se refiere a equipos, cuenta con selecciones nacionales y clubes del todo el mundo, entre los que aparecen cuatro representantes españoles, a los que sorprendentemente no se les ha dado su nombre real. Los movimientos sobre el terreno de juego son bastante suaves, y la variedad de acciones es más que suficiente. Sin embargo, en la puesta en práctica del fútbol, la jugabilidad no alcanza las cotas deseables.

CHIP & CE

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	RAGE



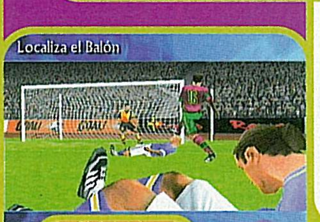
Equipos El programa incluye selecciones nacionales y a los clubes más destacados. Entre ellos aparecen cuatro españoles con nombres no oficiales.



Jugadores-Editor Incluye uno de competiciones y otro de jugadores (permite cambiar el color de las botas). Los jugadores son reales.

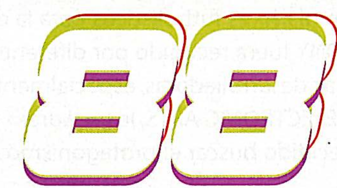


Competiciones Entre las competiciones destacan las fases de clasificación y final de la próxima Eurocopa y partidos históricos.



Detalles En los periodos de carga aparece una imagen en la que ha desaparecido el balón. Colocándolo en el lugar correcto se obtienen códigos secretos.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
89 — La animación de los jugadores y su diseño gráfico es uno de sus aspectos más destacados. Este apartado se encuentra a una altura similar a la de los restantes simuladores de fútbol.	82 — En la mayoría de los simuladores de fútbol, la música limita su aparición a la intro y a los menús. En este caso sorprende que sólo aparezca en la primera.	91 — El efecto más destacado son los comentarios durante los partidos. Aunque en esta ocasión no se cuente con uno de los grandes periodistas deportivos, el resultado es más que notable.	85 — Aunque el programa incluye gran variedad de jugadas sobre el terreno de juego, el programa no termina de conseguir un fútbol fluido. Las rutinas son, en gran medida, las culpables.	88



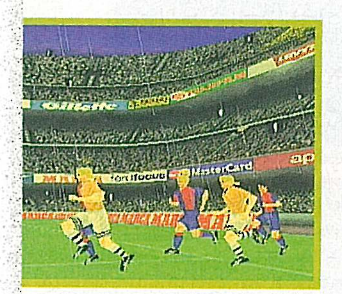
\+ La variedad de competiciones es siempre importante.

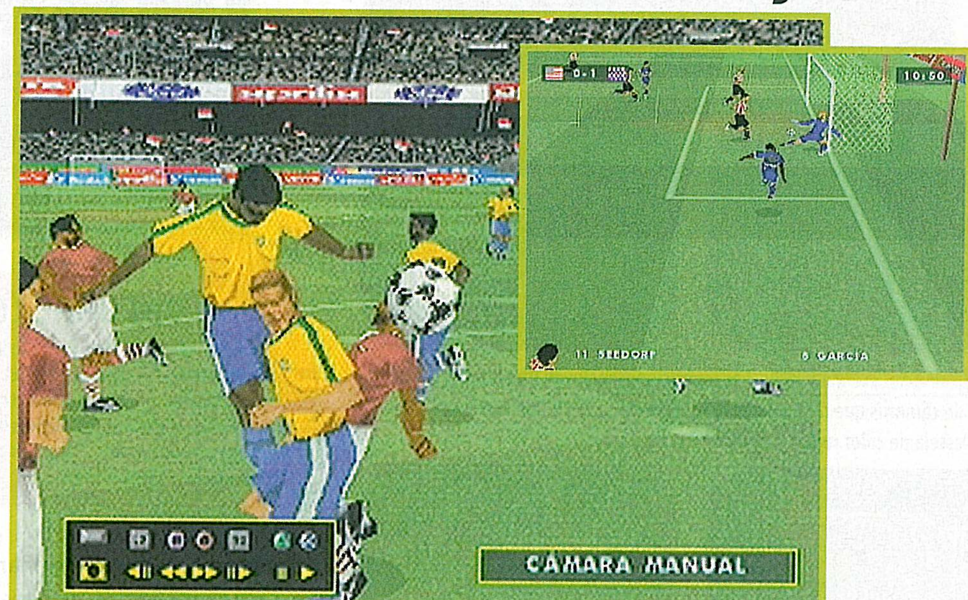
\- No utilizar el nombre real de los equipos.

FUTBOL según S

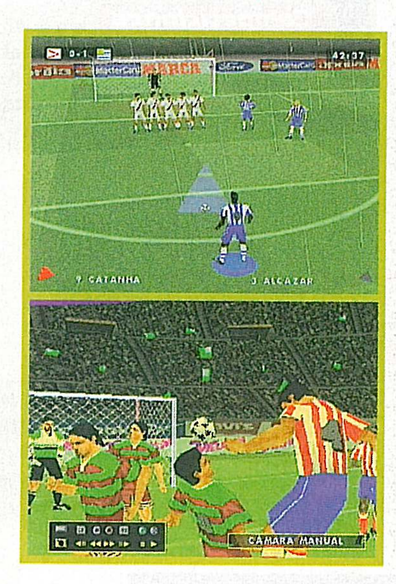
Esto es fútbol

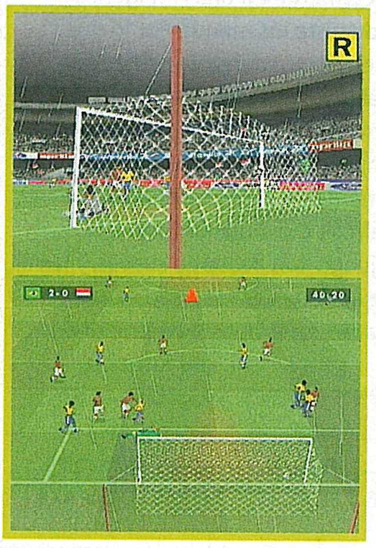
Aunque con varios años de ***retraso***, SONY ha decidido lanzar por fin un simulador de fútbol para su propia consola. Para ello ha puesto especial ***interés*** en el apartado ***gráfico***, aunque sin descuidar ninguno de los aspectos que rodean un partido de fútbol. Como se dice, más vale tarde que nunca.













Dentro del sistema de control, hay que citar la barra de energía que aparece a la hora de chutar a puerta. La misma sirve para controlar la potencia y altura con la que el balón sale de la bota del jugador.

Tras dejar que el éxito en los simuladores futbolísticos para la consola de SONY fuera recogido por diferentes compañías desarrolladoras, especialmente KONAMI y ELECTRONIC ARTS, los «padres» de ***PSX*** han decidido buscar el protagonismo en primera persona. En su empeño han aprovechado la experiencia conseguida en el desarrollo de TOTAL NBA, adaptando al mundo del fútbol las técnicas empleadas para la saga baloncestística. En este sentido el programa consigue un magnífico apartado gráfico, en el que la alta resolución se une a las más complejas técnicas (como *Speed Blending* o *Motion Captured*), con el fin de lograr unos movimientos realistas y fluídos. Sin ningún género de dudas, este objetivo ha sido alcanzado creando una amplia variedad de regates y todo tipo de acciones, entre los que se incluyen desde bicicletas hasta entradas salvajes que dejan al más zoquete de los defensas como un simple aprendiz. La reproducción de los uniformes tampoco tiene desperdicio, recogiendo todo tipo de detalles. Además, dentro de los editores existe la posibilidad de hacer diversas modificaciones, incluyendo más de 2000 combinaciones diferentes. Por lo que respecta a los editores, también hay que destacar el de banderas. Estas, ondean-

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	SOHO

ESTO ES FUTBOL

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-8 MULTITAP
Vidas	1
Competiciones	6
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

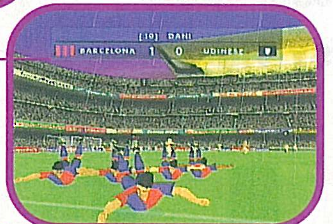


Cámaras

La variedad de opciones visuales se traduce en dos cámaras (lateral y aérea), con tres planos cada una.

Celebración

El programa ofrece diferentes celebraciones para los goles, que pueden controlarse por el usuario.



Campos

El programa incluye 13 estadios reales junto a la posibilidad de disputar partidos en un parque y en la playa.

do en las gradas, suponen un aspecto más en la reproducción del ambiente que rodea a los partidos de fútbol. Al citado ambiente también colabora la reproducción de estadios reales, entre los que se encuentran el **Bernabéu** y el **Nou Camp**, y en cuyas gradas se aprecian anuncios típicamente españoles del diario MARCA). Los acertados comentarios, para los que se ha elegido al periodista de la cadena COPE **Angel González Ucelay**, suponen otro de los datos positivos del programa. Por otra parte, se recogen tanto a selecciones nacionales como a los clubes integrantes de 9 ligas de diferentes países, entre las que se encuentra la española . Después de este despliegue de posibilidades, lo único que hace que el programa no se convierta en el líder de los simuladores futbolísticos es su limitada jugabilidad.

CHIP & CE

VALORACION

La sombra de ISS sigue acechando a los simuladores futbolísticos. Aunque la introducción de equipos y jugadores reales suponga una ventaja sobre el programa de KONAMI y el apartado gráfico se sitúe similar, lidad si la nota dora.



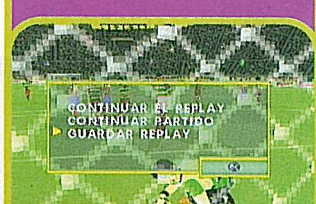
Equipos Incluye selecciones nacionales junto a los clubes de las nueve ligas más importantes de europa y a los más impor-



Jugadores-Editor Además del editor de jugadores, incluye un editor de banderas, que supone una novedad dentro de el género futbolístico.



Competiciones Destaca la posibilidad de disputar las ligas de 9 países. Vencer en una de estas ligas es un requisito para acceder a la superliga.



Detalles Entre las novedades, se encuentra la posibilidad de grabar las mejores jugadas de un partido, para poderlas observar posteriormente.





Las entradas de juzgado de guardia también están presentes e el programa.

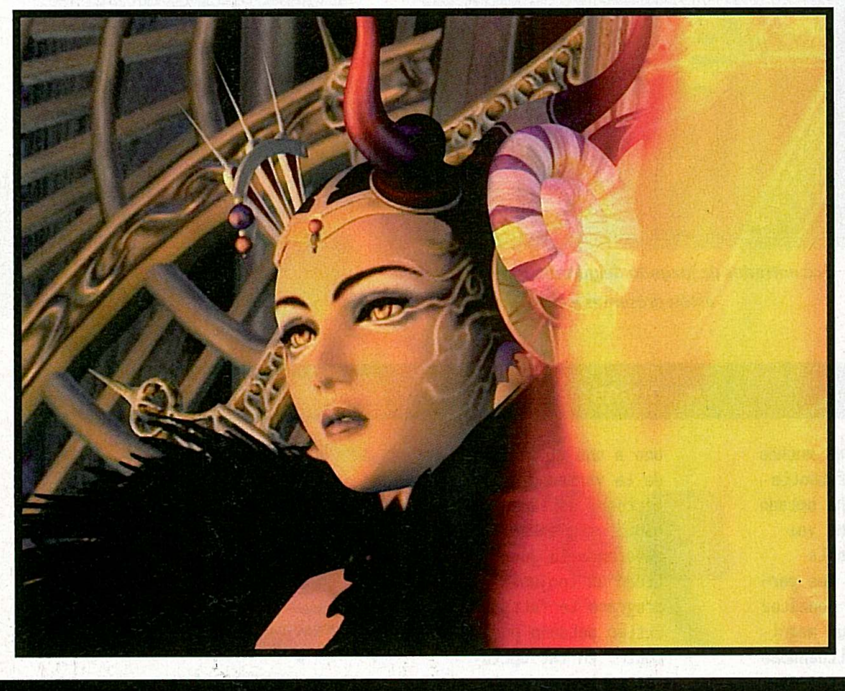
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	84	94	83	90
El diseño de los jugadores es de lo mejor que hemos visto sobre un terreno de juego. La animación, aunque tampoco esta mal, es algo peor. Destaca la perfecta reproducción de las luces y sombras en los estadios.	La música no tiene demasiados momentos para lucirse. La larguísima intro, en la que se incluye el ambiente previo a un partido de fútbol, es el momento en el que mejor se manifiesta.	En la línea de muchos simuladores futbolísticos, SONY ha optado por buscar una voz conocida para la narración de los partidos. Angel González Ucelay hace un magnífico papel situándose muy cerca de los de la saga FIFA.	Uno a uno el control de la variedad de acciones es impresionante. Sin embargo, valorando la jugabilidad en conjunto, al programa le falta un último peldaño por subir. En las opciones no hay nada que objetar.	 + La impresionante variedad de opciones y el ambiente. − La enorme jugabilidad de ISS sigue siendo insalvable.

GRAN CONCURSO

SONY C.E. y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este concurso. Para entrar en el sorteo sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 10 de Diciembre a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID. No olvides indicar en una esquina del sobre «CONCURSO FINAL FANTASY VIII».









SORTEAMOS 10 LOTES COMPUESTOS POR UN PAC
10 LOTES DE UN FINAL FANTASY VIII Y UNA CAMISETA Y

NTASY VIII®

FINAL FANTASY VIII

SQUARESOFT

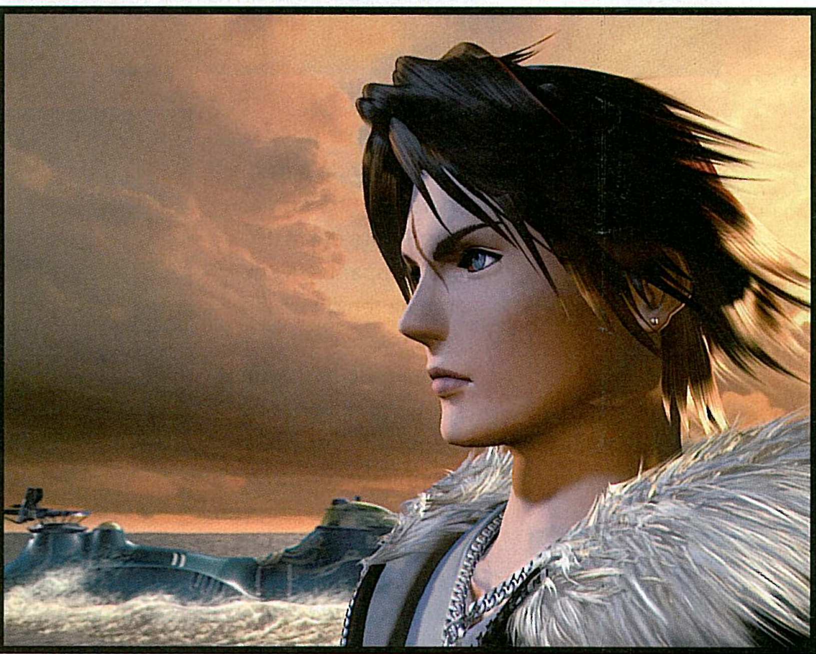
PlayStation®

PACK ESPECIAL

FFVII PLATINUM

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.





CK ESPECIAL Y UN FINAL FANTASY VII PLATINUM,
Y 10 LOTES DE UN FINAL FANTASY VIII Y UNA CARTERA

La octava SINFONIA de Square

Final Fantasy VIII

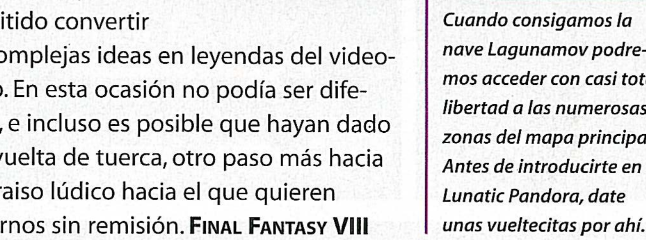
No es fácil **resumir** en tan sólo cuatro páginas las mil y una **maravillas** que atesora el octavo capítulo de la saga Final Fantasy, pero después de surcar su **vasto** y tangible **universo** durante horas y horas, lo que más me apetece es que todos vosotros **sintáis** lo mismo que yo, aunque todavía no esté en vuestras manos. **¡Música maestro!**, comienza la octava sinfonía de Square.





***UNA HORA DE FMV.** Además de elevar el apartado gráfico a la categoría de obra de arte, aparecerán para mostrar los momentos más impactantes del juego e incluso de fondo en trepidantes escenas de acción donde controlaremos a los protagonistas del juego.*

Square está comenzando a despegarse de una forma insultante del resto de compañías. Siempre ha tenido un lenguaje especial, entendido a la perfección por millones de seguidores, que le ha permitido convertir sus complejas ideas en leyendas del videojuego. En esta ocasión no podía ser diferente, e incluso es posible que hayan dado otra vuelta de tuerca, otro paso más hacia el paraiso lúdico hacia el que quieren enviarnos sin remisión. **FINAL FANTASY VIII** posee el guión más elaborado y embriagador jamás concebido y los personajes más reales, receptivos y sensibles que han pasado por tu pantalla. Todo tiene vida, sentimientos, emociones y acaba contagiándote con esas sensaciones para meterte de lleno en el desarrollo argumental y hacer de ti un protagonista más, al otro lado de la pantalla, pero con la bella misión de llevar a buen término una preciosa historia, repleta de momentos álgidos y de una sensibilidad sobrehumana. Todo ello dividido en cuatro CDs, cada uno con su final y su principio, para que busques nerviosamente la caja e insertes el siguiente disco para ver qué ha sucedido tras esa escena sobrecogedora. **FFVIII** te



Cuando consigamos la nave Lagunamov podremos acceder con casi total libertad a las numerosas zonas del mapa principal. Antes de introducirte en el Lunatic Pandora, date unas vueltecitas por ahí.



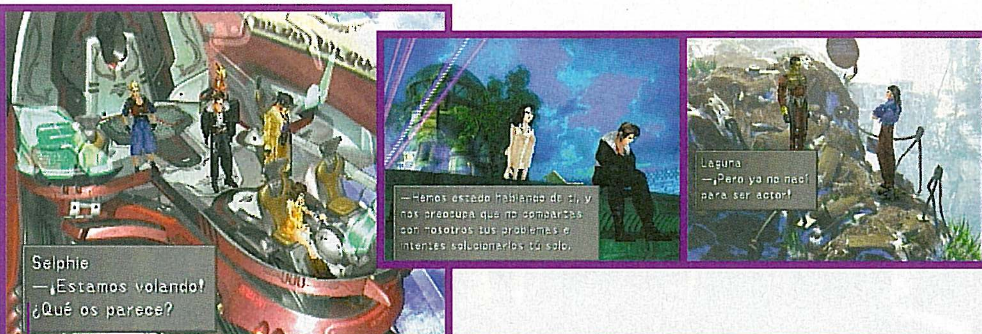
SUPER Information

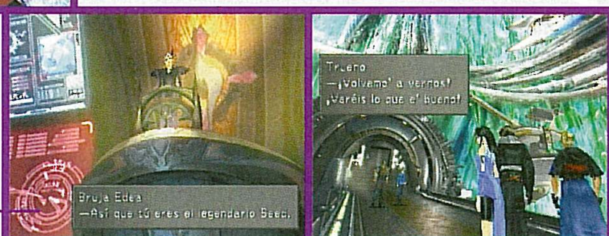
FORMATO	4 CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	SQUARESOFT

FINAL FANTASY VIII

RPG

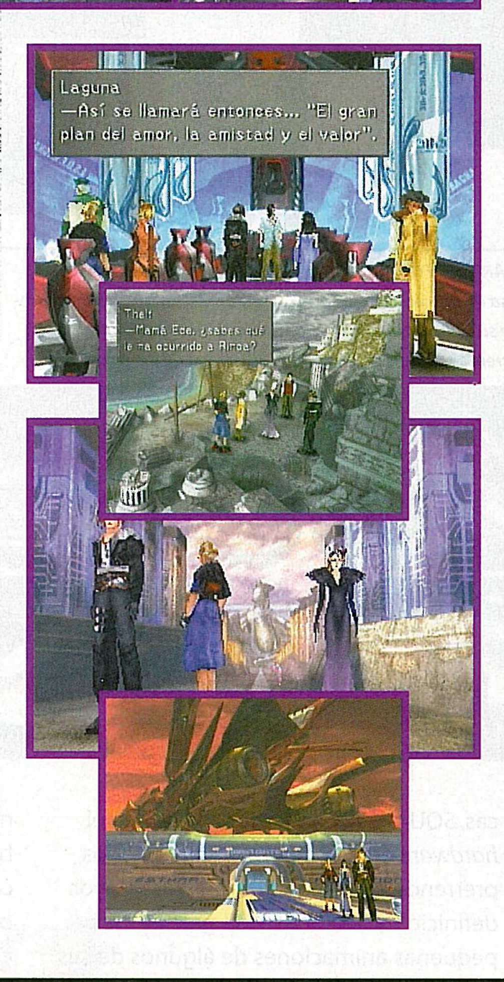
4 CD ROM	
Jugadores	1
Energía	PUNTOS DE VIDA
Fases	1 MUNDO
PocketStation	SI
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)





UNA GRAN TRADUCCION. *La localización al castellano de* FINAL FANTASY VIII *se puede calificar de perfecta. Incluso las instrucciones de Chocobo World para PocketStation aparecen traducidas.*

permitirá vivir el pasado y el presente en un solo juego, incluso se atreve a comprimir el tiempo para que convivan a la perfección los tres tiempos verbales. Entonces vivirás momentos inolvidables con el antiguo orfanato de Mamá Ede, el asalto de las tropas de Galbadia al jardín de Balamb, el desfile de Edea en Deling, la extraña conexión entre Squall y Laguna y, como pilares básicos del juego, la impactante secuencia de la Luna, acompañada de la canción Eyes on Me interpretada por Faye Wong, o el mágico final del juego, posiblemente el mejor de toda la saga. Y todo esto haciendo gala de una simbiosis milimétrica entre escenarios prerrenderizados, personajes vectoriales y secuencias *CG*. En muchas de las secuencias *FMV* incluso podremos participar activamente controlando a los personajes. Si intentamos hacer una pequeña e injusta comparación entre el anterior capítulo y éste, caeremos en la cuenta de que es innecesaria. FFVII es otra experiencia mágica de SQUARE y el inicio de la saga en 32 *bits*, por eso **FFVIII** tenía que llevar implícita la consiguiente evolución





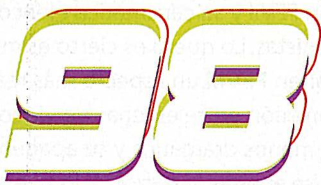
Los mil y un secretos.

Es el capítulo de la saga con más secretos y extras por descubrir. Al divertido juego *Triple Triad* de las 110 cartas, los 30 exámenes de *Seed* y la búsqueda de los 16 *Guardian Forces*, hay que añadir el enigma los siete bosques de Chocobos, el Centro de Investigación Móvil que oculta a Bahamut y el arma Ultima, la torre de Cráter de Centra que oculta a Odin y al Rey Tomberi, la isla de Cactilión, el pueblo Shumi, el lago Obel, el anillo de Salomon y el indestructible arma Omega con más de un millón de puntos de vida. Sin olvidarse de los seis semi *Guardian Forces*, el encuentro con los aliens, la reina de cartas o los fragmentos del jarrón roto de Winhill.



Los Chocobos. Existen un total de siete bosques de Chocobos donde podréis conseguir montura para el mapa principal. Si además resolvemos el enigma que encierra cada uno de ellos, nos esperará una grata sorpresa en el último bosque, el santuario de los Chocobos.

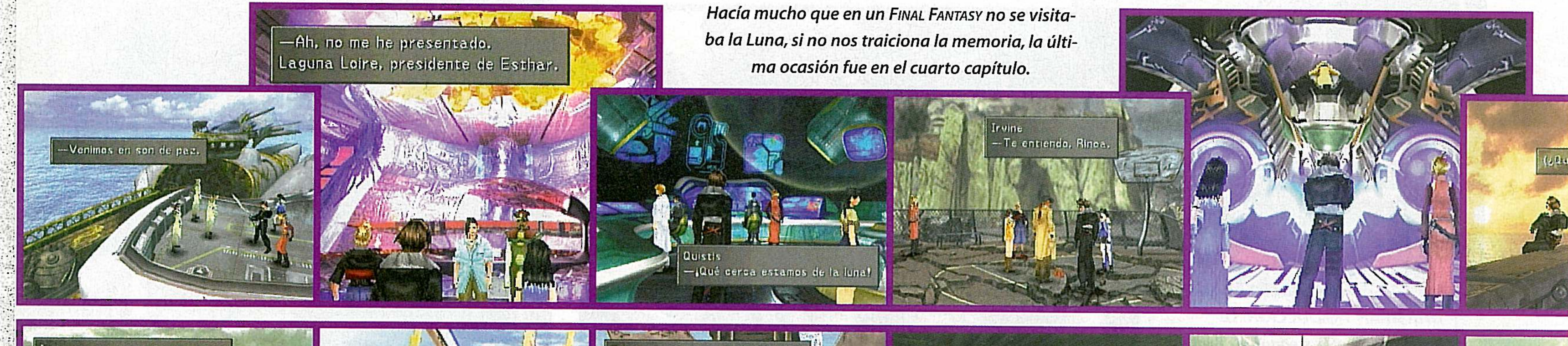
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
98 — Los sugerentes entornos prerrenderizados conviven a la perfección con los personajes poligonales y las soberbias secuencias CG. Los combates son más espectaculares que nunca y los Guardian Force ponen la carne de gallina.	96 — El maestro Nobuo Uematsu sigue en plena forma y ha añadido un toque orquestal a muchas de las composiciones para dotarlas de mayor presencia. Mención especial para Eyes on Me, cantada por Faye Wong y Liberi Fatali.	96 — Sigue sin haber diálogos digitalizados, pero la magia del Dolby Surround hace de cada combate un despliegue sonoro sin precedentes, recreando todas las magias, golpes, explosiones y a los escandalosos Guardian Force.	98 — Una vez que hayas compartido con FFVIII una hora no habrá nada ni nadie que te despegue de él. La traducción es perfecta y tiene tantas horas de juego como tú quieras dedicarle. El juego de cartas es de lo más adictivo.	98

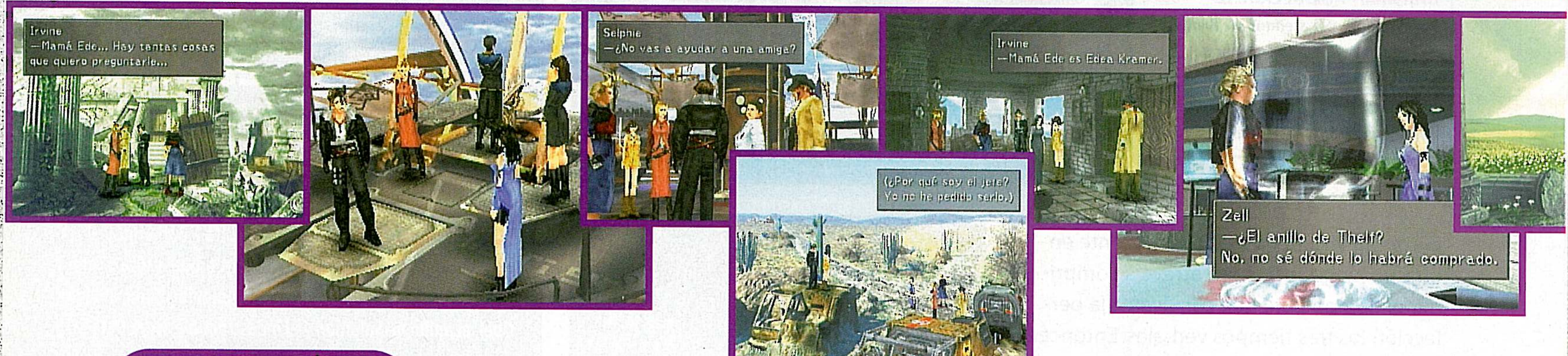


+ Todo en FFVIII es perfecto y encima está en castellano.

− No poder dedicarle el cien por cien de nuestro tiempo.

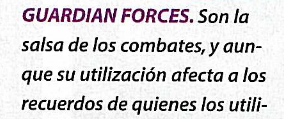
Hacía mucho que en un FINAL FANTASY no se visitaba la Luna, si no nos traiciona la memoria, la última ocasión fue en el cuarto capítulo.

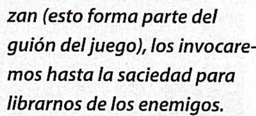






GUARDIAN FORCES. Son la salsa de los combates, y aunque su utilización afecta a los recuerdos de quienes los utilizan (esto forma parte del guión del juego), los invocaremos hasta la saciedad para librarnos de los enemigos.





Además de los 16 Guardian Forces existen seis semi G.F., algunos no controlables y otros invocados por items.











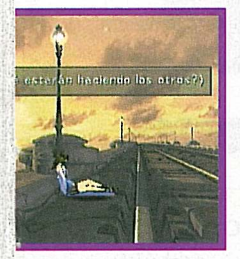






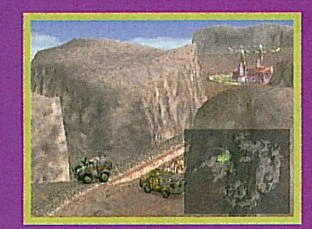
tecnológica. La crítica nternacional ha hecho mucho hincapié en el aspecto más real y consistente de los protagonistas del octavo capítulo, condenando la apariencia más *deformed* y japonesa de Cloud, Tifa y compañía. Comentario injusto e hiriente para todos aquellos que hemos vibrado con FFVII y su carismático elenco de protagonistas. Lo que si es cierto es que al mostrar en **FFVIII** un aspecto más real, la conexión entre escenas de vídeo y juego es menos dramática y su apariencia no sufre apenas variación. Y lo que es más importante, al mostrar la apariencia de personas reales, te afecta mucho más lo que les sucede a lo largo y ancho del guión. En lo que se refiere a mejoras técnicas, SQUARE ha exprimido, de nuevo, el *hardware* de ***PSX*** mostrando escenarios prerrenderizados de gran calidad, mayor definición y llenos de vida gracias a las pequeñas animaciones de algunos de sus elementos. Se han optimizado hasta límites insospechados la animación, gestos y expresiones de los personajes y se ha potenciado el entorno vectorial de los combates, donde los *Guardian Forces* se convierten en los auténticos reyes de la fiesta. La soberbia animación, la majestuosidad de sus acciones y la rotundidad de sus ataques, todo ello acompañado de gloriosos *FX* sonoros, les permite aparecer en pantalla cientos de veces sin crear en nosotros ni la más mínima sombra de aburrimiento. La banda sonora sigue encumbrando a lo más alto al maestro **Uematsu** con envolventes y elaborados pasajes orquestales y temas de mucho mérito como Liberi Fatali (el de la *intro*) o la canción Eyes on Me. En lo que sí supera **FFVIII** a su antecesor es en la más lógica distribución del juego, o secuencias de vídeo, a lo largo de los cuatro CDs, dejando el último de ellos para el «pesadillesco» reino de Ultimecia, su interminable colección de enemigos y el revelador epílogo, un aspecto que en el VII se descuidó un poco. El apartado en el que gana por goleada a cualquier *RPG* es en la innumerable cantidad de extras y secretos. En esto es el más



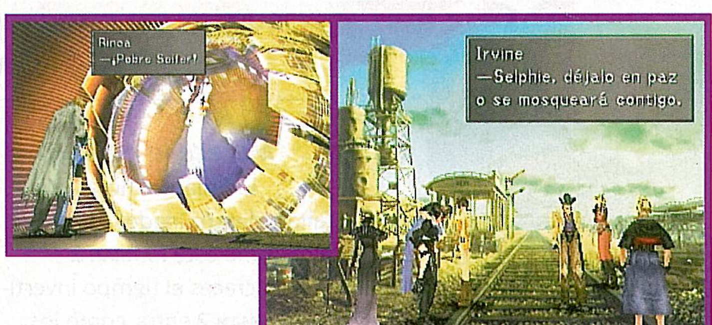


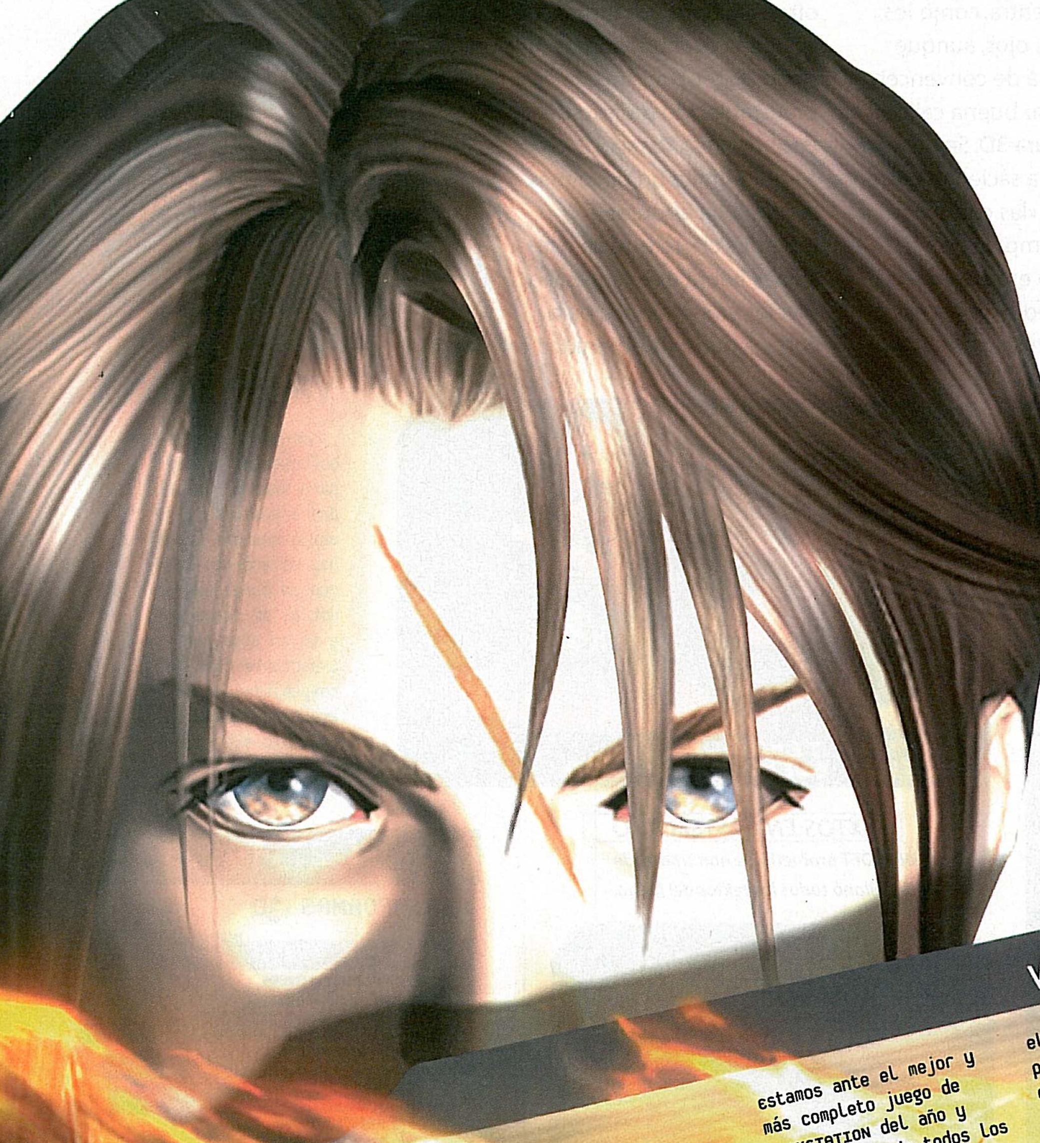


Tierra, mar y aire. Al principio tan sólo podremos desplazarnos a pie (si váis por las carreteras no seréis atacados), pero pronto podremos alquilar vehículos para recorrer mayores distancias de una forma segura o viajar en tren de una ciudad a otra. Más adelante nos desplazaremos con el Jardín de Balamb (sí, no pongáis cara de haba), con Chocobos y, por último, con la sensacional nave Lagunamov (o Ragnarok).









completo y complejo de la saga. Esto es parte de lo que nos ofrece el más completo *RPG* de todos los tiempos. Pero recordad, por encima de esta complejidad abrumadora se encuentra una maravillosa historia, donde confluyen el amor y la amistad eternas, en la que tú participarás activamente y que te trasladará a un mundo con el que siempre has soñado y que sólo SQUARE te ha podido proporcionar. **FFVIII** es, como su nombre indica, la perfecta definición de la palabra fantasía, la más tangible y real que pueden permitirse tus sentidos. Una fantasía en la que viviremos horas, días y semanas en busca de un anhelado final. Un final que supondrá el ocaso de una experiencia reconfortante y única, de esas que sólo sentimos una vez cada dos años. Ya pienso en FFIX, pero vosotros contáis con la suerte de tener la octava sinfonía del nuevo mundo de SQUARE ante vosotros.

THE ELF VIII



VALORACION

estamos ante el mejor y más completo juego de PLAYSTATION del año y posiblemente de todos los tiempos. Aunque no hayas jugado nunca a un RPG, pronto serás hipnotizado por su refrescante guión, el carisma de todos los personajes, el asombroso despliegue audiovisual, su ingente cantidad de secretos, la perfecta traducción al castellano y la imperiosa necesidad de llegar al final de la aventura y presenciar su maravilloso epílogo. FFVIII es uno de los juegos más perfectos que han podido ver nuestros ojos en sistema alguno y el compañero ideal para este final de año.

Grande entre los GRANDES

Rayman 2: The Great Escape

Es una verdadera ***lástima***, ya lo hemos dicho en varias ocasiones, que los mejores juegos de Nintendo 64 comiencen a ***llegar*** cuando su final está más que ***anunciado***. Rayman 2 es uno de ellos.

Merece la pena echarle todas las horas que hagan falta a determinados juegos, pues títulos como este **RAYMAN 2** devuelven con creces el tiempo invertido en ellos. **RAYMAN 2** entra, como los buenos juegos, por los ojos, aunque más tarde se encargará de convencernos acerca de su buena calidad como aventura 3D. Se ha repetido hasta la saciedad aquello de que «las comparaciones siempre son odiosas», pero es que en este caso no hay más remedio que aceptar que la similitud con títulos como MARIO 64 o BANJO KAZOOIE es evidente. Sobre éstos gana en calidad técnica y buenos gráficos, aunque en este último apartado anda a la par con BANJO KAZOOIE. Pero en lo que no gana a ninguno de esos dos títulos es en la complejidad de la aventura. Ambas producciones, las de NINTENDO y RARE, ofrecen diferentes formas de acabar la aventura, sin necesidad de recorrer un camino preestablecido (dentro de unos límites). **RAYMAN 2**, en cambio, limita un poco más la forma de afrontar el juego. Es cierto que en ocasiones habrá que regresar a niveles ya superados para, con los poderes obtenidos con poste-

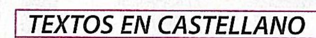
SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	UBI SOFT



VALORACION

RAYMAN 2 cuenta con suficientes avales para superar en calidad a MARIO 64 y BANJO KAZOOIE. Pero hay un aspecto en el que se queda muy por detrás de estos dos, y es en algo tan importante como la complejidad de la aventura. Aun así, es un juego soberbio.



TEXTOS EN CASTELLANO

Como UBI SOFT prometió, se han traducido al castellano todos los textos del juego.





RAYMAN 2: THE GREAT ESCA

PLATAFORMAS 3D

Megas	256
Jugadores	1
Fases	22
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	NO
Expansion Pak	SI
Grabar Partida	SI

Tirón de orejas para el cámara

Es de los pocos fallos que se le pueden echar en cara a RAYMAN 2. Y es que la cámara en algunas ocasiones puede dificultar el control de Rayman, sobre el que hay que rectificar el movimiento cuando la cámara va girando. Por otro lado, existe un vista que permite observar el entorno desde el punto de vista de Rayman.



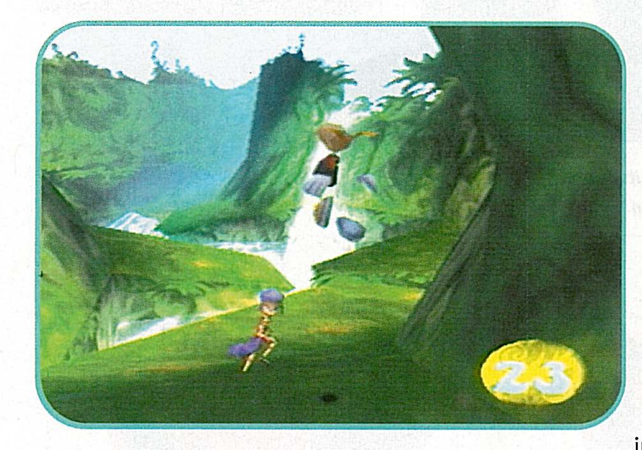






EL GENIO DE LAS TEXTURAS

Uno de los aspectos que más benefician al excepcional entorno gráfico de RAYMAN 2 tiene que ver con las texturas. No sabemos quién será el responsable, pero es una auténtica gozada observar cada una de las formas que adornan hasta el último de los rincones del juego.



rioridad, completar el 100% del nivel. Pero también es cierto que, una vez superado un nivel, no hay elección posible: hay que afrontar el siguiente nivel en la línea preestablecida por los programadores de UBI. Por suerte, cada nivel del juego es como un pequeño mundo en el que es posible encontrar casi de todo. Cada rincón parece esconder un nuevo secreto. Un lugar con recompensa que no dudaremos en buscar ni un sólo instante. Haciendo esto, no sólo se consigue completar el 100% del juego, sino también disfrutar de uno de los entornos 3D más preciosistas de cuantos se pueden ver hoy por hoy en consola alguna (a falta de la versión ***DREAMCAST***). El sonido tampoco se queda



*Todo en **RAYMAN 2** cuenta con unas dimensiones gigantes. Mirad sino el «mostrenco» que parece sobre estas líneas.*

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	82	95	94	94
Soberbios gráficos en cada uno de los escenarios que componen la aventura. Es una auténtica maravilla pasearse por los mundos de RAYMAN 2 y observar cada uno de los simpáticos detalles que éste nos tiene reservados.	Es lo más decepcionante de todo el juego. En ciertas ocasiones se llega a cuestionar si el propio compositor ha visto realmente el juego mientras creaba las diferentes partituras. Una lástima ante tanta calidad.	Las objeciones en torno a la música están fuera de lugar cuando se habla de los efectos de sonido. Simplemente magistrales, con unas «voces» y efectos tan simpáticos como bien cuidados. Junto a los gráficos, lo mejor.	Dentro de cada mundo o fase, la extensión de éstos hace que completar el 100% del mismo sea un auténtico reto. La lástima es que una vez superado, no se ofrezcan diferentes alternativas para continuar la aventura.	+ Los gráficos, el sonido, la ambientación... Tantas cosas. − La pobre calidad de la banda sonora y la linealidad que sigue la aventura.

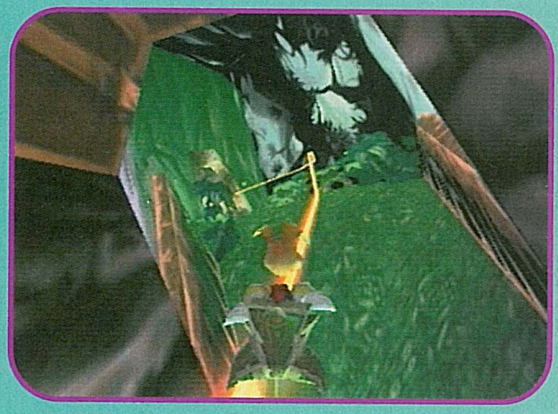




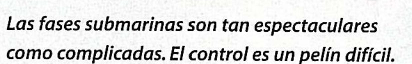
A tumba abierta

Algunas de las fases de **Rayman 2** dejan poco tiempo para la duda. Trepidantes descensos, complicadas fases de esquí acuático o curiosísimos niveles a modo de montaña rusa en los que Rayman debe evitar chocar contra los múltiples obstáculos que hay. Son sólo unos pocos ejemplos de lo que habrá de llegar.

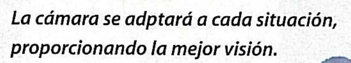




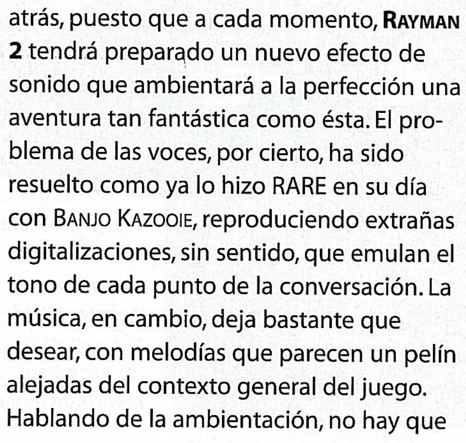


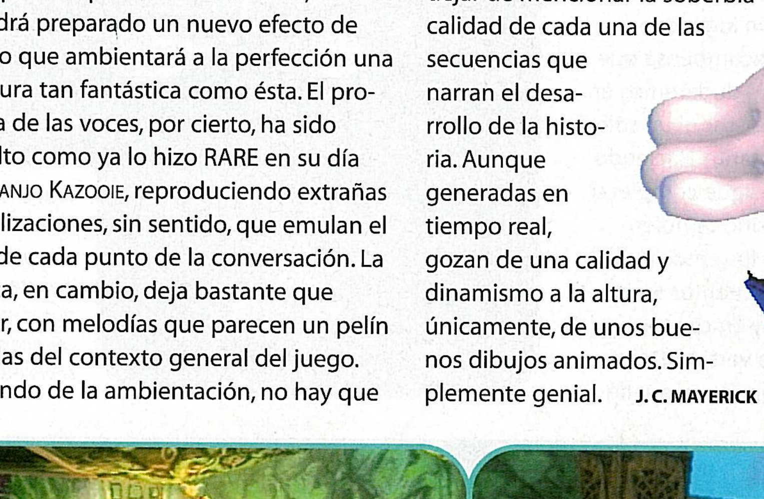

Las fases submarinas son tan espectaculares como complicadas. El control es un pelín difícil.



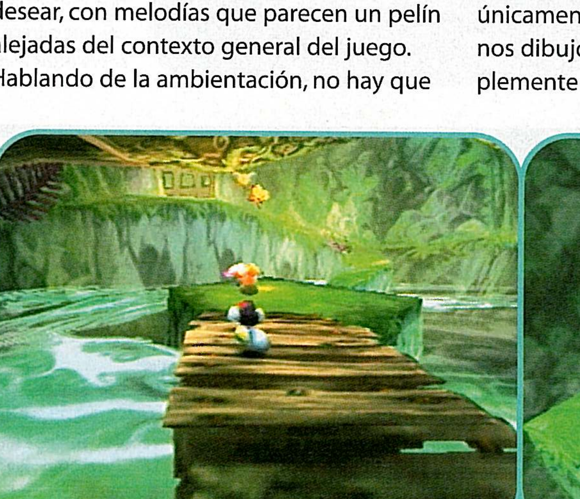

La cámara se adptará a cada situación, proporcionando la mejor visión.

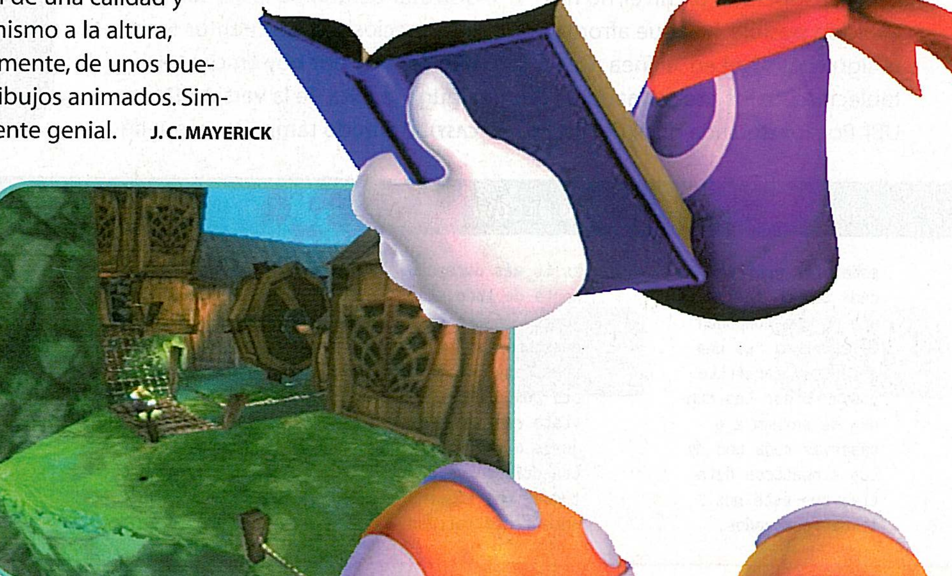






atrás, puesto que a cada momento, **Rayman 2** tendrá preparado un nuevo efecto de sonido que ambientará a la perfección una aventura tan fantástica como ésta. El problema de las voces, por cierto, ha sido resuelto como ya lo hizo RARE en su día con Banjo Kazooie, reproduciendo extrañas digitalizaciones, sin sentido, que emulan el tono de cada punto de la conversación. La música, en cambio, deja bastante que desear, con melodías que parecen un pelín alejadas del contexto general del juego. Hablando de la ambientación, no hay que dejar de mencionar la soberbia calidad de cada una de las secuencias que narran el desarrollo de la historia. Aunque generadas en tiempo real, gozan de una calidad y dinamismo a la altura, únicamente, de unos buenos dibujos animados. Simplemente genial. **J. C. MAYERICK**







La ciudad de los MUERTOS

House of the Dead 2

Ahora que **Dreamcast** ha llegado a nuestro **país**, si eres un amante de los **shoot'em-up** no te **pierdas** The House of the Dead 2.

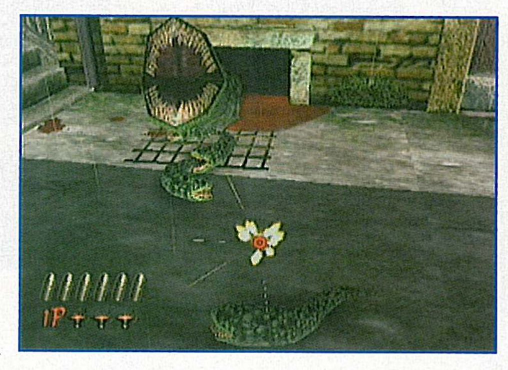
El juego cuenta con una opción en la que podrás seleccionar el color de la sangre, incluido el rojo.



Todos sabréis que la máquina original de **THE HOUSE OF THE DEAD 2** tiene ya algún tiempo. Hasta el momento sólo hemos podido disfrutar de la versión para consola con la versión japonesa del juego. Sin embargo, todos los amantes del género *shoot'em-up* pueden hacerlo ahora en **DREAMCAST**. Os aseguro que os vais a divertir de lo lindo, ya que **THOTD2** tiene todos los ingredientes para conseguirlo. Además, SEGA lanza la oferta de juego y *Dreamcast Gun* a un precio excepcional. Y es que sin pistola no sería lo mismo, aunque con el mando también se obtienen buenos resultados. Como he dicho anteriormente, la oferta de **THOTD2** es impresionante. Para empezar, el *GD Rom* contiene la **COIN OP** original bajo el modo *Arcade*. Hasta aquí, aquellos que conocieran la recreativa no encontrarán ninguna novedad. Pero AM1 ha incorporado un nuevo modo de juego llamado *Original*, en el que además de incluir todos los elementos de la versión normal se han añadido unos extras. Nada más empezar esta modalidad podremos seleccionar del maletero de un coche (con matrícula AM1) una serie de *items*. Al principio serán créditos extra o

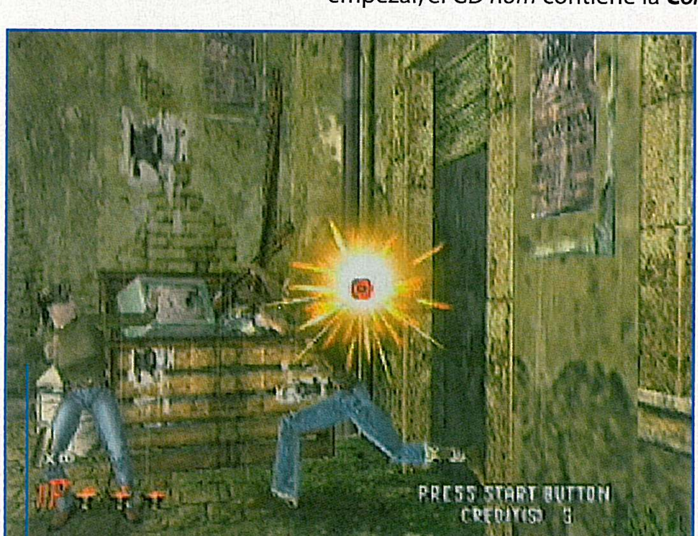






SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA



Aquí vemos a uno de nuestros redactores persiguiendo a una buena moza sin ningún tipo de miramientos.

VALORACION

● Al crear THOTD2 AM1 tuvo muy claro que estaban buscando un juego en el que la jugabilidad tenía que ser lo más importante y lo han conseguido plasmar también en la conversión a DREAMCAST, que es prácticamente igual a la máquina con nuevos modos que alargan la vida del juego.

THE HOUSE OF THE DEAD 2

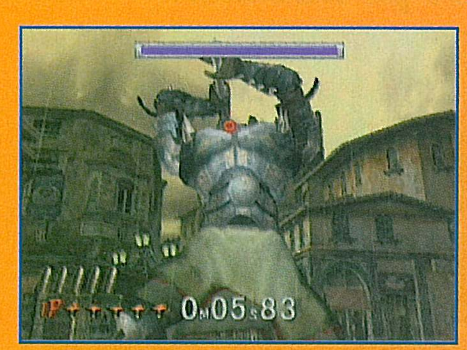
SHOOT´EM UP

GD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1-5
Fases	6
Continuaciones	1-9
Vibration pack	SI
Grabar Partida	VMS

Los Jefes Finales







una mayor capacidad para los cartuchos de la pistola. Después, al completar el modo *Original*, *Boss Mode* o *Training Mode* u obteniendo diferentes objetos durante el juego, seremos recompensados con auténticas sorpresas. Jugar como Goldman (el siniestro personaje que quiere destruir a la humanidad), como Amy (la compañera del protagonista), como una abuela y otros personajes será posible siempre y cuando el icono correspondiente aparezca en el maletero del coche. También hay *items* que convertirán a los *zombies* en cabezones, o con las extremidades gigantes, así como a las víctimas que hay que salvar. Estas son algunas de las ventajas que obtendrás en el modo *Original*. Pero **THOTD2** cuenta con dos nuevas modalidades que son exclusivas de la versión para **DREAMCAST**. La primera, el *Training Mode*, es muy divertida. Tendrás que realizar diez pruebas diferentes para comprobar tu grado de habilidad a la hora

Las verdaderas bestias del juego, seis en total, os aguardan al final de cada nivel. Aquí podéis echarles un vistazo.



Recompensas



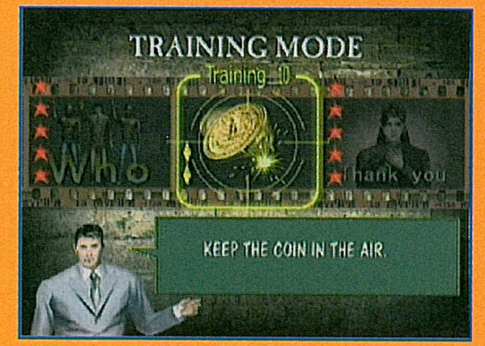
En el modo original obtendrás diferentes recompensas que podrás elegir al empezar el juego. Créditos infinitos, nuevos personajes...

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	89	90	93	91
Todas las cualidades que pudimos ver en la COIN-OP se encuentran en el juego. Atención especial al diseño de algunos jefes finales y a los impresionantes decorados de todo el juego, y sobre todo los exteriores de la ciudad.	Durante el juego apenas tendrás tiempo de pararte a escuchar la música que se quedará como un trasfondo de tus disparos. Sin embargo, la melodía que acompaña los combates de los final bosses sí se quedará grabada en tu mente.	La representación de disparos, explosiones y chillidos de zombies es muy buena. Sin embargo, los diálogos en general resultan bastante sosos y con poca entonación, aunque como están en inglés te afectarán poco.	Sin duda la mejor baza de THOTD2. Además del modo arcade, la inclusión del modo original con items extra (tipos de bala, personajes) es alucinante. Pero la palma se la llevan el Boss Mode y el Training que son nuevos.	+ La tremenda jugabilidad en cualquier modo de juego. – Que el juego resulte más fácil con el mando que con pistola.

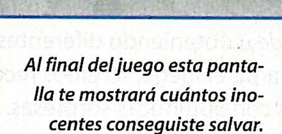


A practicar





En el modo *Training* tendrás la oportunidad de probar tu habilidad en diez pruebas diferentes, como mantener una moneda en el aire a balazos y diferenciar *zombies* de personas, entre muchas otras.



Al final del juego esta pantalla te mostrará cuántos inocentes conseguiste salvar.

de disparar. Si además obtienes las cinco estrellas en rojo en todas las pruebas, serás recompensado con un tipo de munición que liquida a los zombies de un disparo. En cuanto a la otra modalidad, el *Boss Mode*, es una de las más duras del juego. Tendrás que enfrentarte contra los 6 jefes finales, repitiendo escenario en tres de ellos y entonces accederás al último escollo, luchar contra todos de una sola tacada. Cuando hallas completado las cinco estrellas, en color rojo, en todas las casillas habrá aparecido una nueva opción. Ahora podrás poner las continuaciones del juego en *Free Play*. Como podéis ver, a la jugabilidad de la máquina original se le han añadido unos *extras* que os mantendrán ocupados durante horas y horas. Quizá una de las pegas es que disparar con el mando resulta mucho más eficaz que con la pistola, pero todo va en gustos. Eso sí, os aseguro que si queréis disponer de una ametralladora, el *control pad* es lo mejor.

R. DREAMER





El Superpack



Nada mejor para disfrutar con **HOTD2** que la *Dreamcast Gun*. SEGA lanzará al mercado un *pack* especial en el que se incluye la consola y el juego a un precio excepcional.



Joypad Tekken3 PlayStation


Pistola GUNCON Vibración + Pedal PSX


Pistola GUNCON Vibración PlayStation

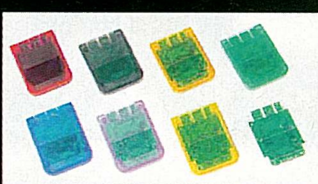


Pistola Vibración SCORPION + Pedal PSX

RF-Unit PLayStation



N64 Controller Pack +Memory Card 1Mb

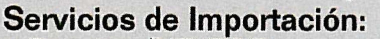

Memory CARD 1 Mb PSX


8 Mb PSX


HyperMouse PSX

accesorios

Importación/Exportación de Accesorios para Consolas
Representación en Europa de Fabricantes
Servicios de Importación:

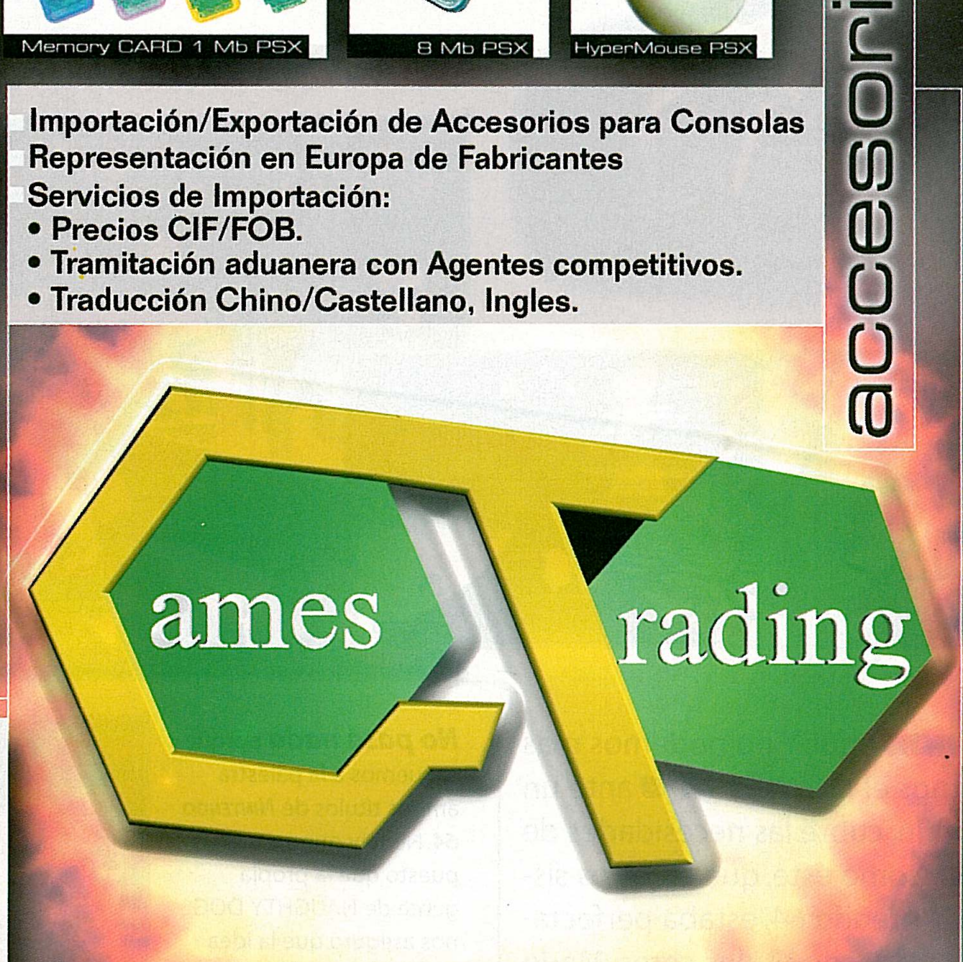


- **Precios CIF/FOB.**
- **Tramitación aduanera con Agentes competitivos.**
- **Traducción Chino/Castellano, Ingles.**



Dual Shock Colores PSX


Volante Dual Shock Pedal y Marchas PSX





Multitap PLaystation

N-Pal Converter PSX


Smart Cable RGB PSX


Game Hunter PSX (Action Replay)

Sillón Dual Shock PLAYSTATION

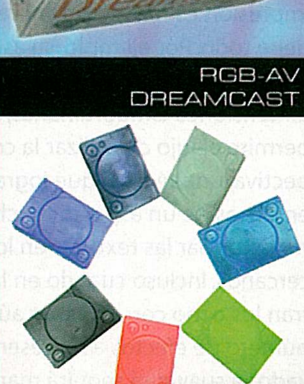
"EXCLUSIVA NUEVO ACTION REPLAY PARA PSX - 9002"
"Game Wizard Plus. Memory Card + Action Replay"
"Llamar para reservar cantidades"

novedades

Volante Twin Turbo PLAYSTATION


Vibración, Pedales, Freno de Mano y Marchas

Dreamcast
RGB-AV DREAMCAST


Carcasa PSX Varios Colores

GAMES TRADING LTD HONG-KONG

FLAT B 5/F NNASSAU STREET
MEI FOO SU CHEUN
KOWLOON HONG KONG
TEL:(852) 27416369 FAX:(852) 27853807
CHINA OFFICE & FACTORY
SHENZHEN TEL: (0755)3781265

GAMES TRADING SLL EUROPA

C/Pompeu Fabra, 37-43 Local izq.
08302-Mataro (BARCELONA)
Tel. Nacional: 93 7411313 - 93 7411318
Tel. Internacional: (34) 93 7411317
Tel. Att. Público: 93 7552088
Fax: 93 7411314
Web: www.gamestrading.com
E-mail: info@gamestrading.com

Crash Bandicoot a la





Crash Team Racing







Ya lo **tenemos** aquí. Y no podemos más que quitarnos el **sombrero** ante un juego que, por fin, cubre las necesidades de un **género** como éste, que en otros sistemas como Nintendo 64, estaba perfectamente **cubierto** con títulos como Mario Kart 64 o Diddy Kong Racing. CTR está a la **altura** de estos dos grandes **clásicos**.

No pasa nada porque saquemos a la palestra ambos títulos de ***Nintendo 64***. No hay que asustarse, puesto que la propia gente de NAUGHTY DOG nos aseguró que la idea que tenían en torno a este **CTR** (**Crash Team Racing**) era la de dotar a ***PlayStation*** de un juego que estuviese a la altura de semejantes maravillas. Damos fe de que lo han conseguido. Una afirmación tan categórica no se lanza con tan sólo echar un vistazo al juego, aunque debemos reconocer que la primera impresión es realmente sobresaliente. **CTR** lo tiene todo. Por ejemplo, su asombroso motor 3D, que posibilita la creación de circuitos con dimensiones extraordinarias, al tiempo que se permite el lujo de utilizar la corrección de perspectiva, una técnica que logra dotar a los entornos de un aspecto mucho más sólido, al no deformar las texturas en los puntos más cercanos. Incluso cuando en la pantalla concurran los ocho corredores, o aún cuando el número de efectos a representar sea muy elevado, la suavidad seguirá manteniéndose. Sólo





Las cajitas con la interrogación contienen los múltiples items que se pueden recoger durante las carreras. Una vez recogidos, vuelven a aparecer sobre la calzada transcurridos unos pocos segundos.

CRASH TEAM RACING	
CONDUCCION	
CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	TIEMPO
Circuitos	20
Continuaciones	INFINITAS
Dual-Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	SI (1 BLOQUE)







Hay varias maneras de conseguir velocidades mayores. Una se consigue derrapando con la ayuda del freno, y la otra, saltando en el punto más alto de un montículo o elevación.

Hasta 4 jugadores



El modo multijugador viene repletito de interesantes modos de juego. Aunque la competición de copa sólo está disponible para uno o dos jugadores, hay interesantes alternativas para el juego en grupo. El modo *Versus*, por ejemplo, es una simple carrera entre los cuatro participantes, en el que el único objetivo es acabar primero. De todos, el más divertido es el modo *Battle*, que cóloca a los jugadores en un inmenso espacio abierto en el que deben machacarse hasta llegar a la puntuación máxima. Por lo general, cada vez que tronchemos a un enemigo, un punto se anotará en el marcador. Gana el que llega a diez.

VALORACION

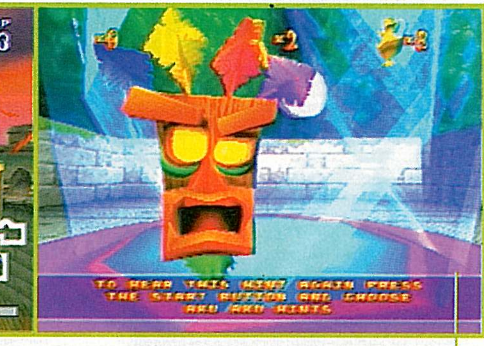
- NAUGHTY DOG ha vuelto a demostrar que PLAYSTATION no tiene ningún secreto para ellos. se propusieron crear un MARIO KART 64 a la altura de las circunstancias, y de verdad que lo han conseguido. Nada extraño conociendo los precedentes de dicho equipo de programación.
- en cuanto al juego, sólo se puede decir que absolutamente todo es perfecto. Nada ha quedado al azar y tan sólo se puede echar en cara una excesiva dificultad.



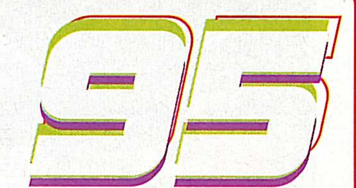








La careta que aparece cada dos por tres en los primeros niveles tiene nombre: Aku Aku. Su cometido es el de ponernos al corriente de las reglas y trucos que imperan en el mundo CTR. Aunque los textos aparecen en inglés, en la versión final tanto estos como las voces estarán en castellano.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
96	95	94	95	95
se puede pensar que CTR tiene un excelente motor porque CRASH BANDICOOT ya lo tenía. en realidad, em motor 3D de CTR se ha reescrito partiendo de cero, y los resultados son, de verdad, mucho más espectaculares.	desde que comienza el juego hasta que éste termina, CTR es amenizado con una serie de melodías que, además de bien hechas, son tremendamente pegadizas. acabas tarareándolas de forma continuada.	CTR tiene unos efectos de sonido perfectamente recreados. el sonido del motor del kart parece sacado de uno de verdad, y las voces, aunque en inglés, son muy buenas. sumadle un punto más si al final el doblaje es bueno.	CTR es de esos juegos que, ya de por sí, son extremadamente divertidos. Luego, además, sus programadores se encargan de dotarles de innumerables modos de juego e infinidad de secretos que le hacen ser todo un clásico.	 + CTR es un juego genial, se mire por donde se mire. − La dificultad de los retos es demasiado elevada.




Cuando se ganan las cuatro pruebas de cada mundo, la puerta que da acceso al enemigo final de nivel quedará abierta.

disminuirá su rendimiento en los modos para cuatro jugadores, donde la complejidad del entorno gráfico (algo menos elaborado en este modo) no permite demasiados excesos. Pero el punto fuerte de **CTR** está en su jugabilidad. Esta se logra con un control muy preciso sobre el kart, que con el *Dual-Shock* alcanza el calificativo de perfecto. Aunque éste, obviamente, no es el único responsable del éxito. **CTR** cuenta con una gran cantidad





CTR cuenta con un total de 20 circuitos, aunque tan sólo 16 de ellos estarán disponibles en un primer momento. El resto se ofrecerán con el tiempo, cuando el jugador vaya logrando determinados porcentajes o descubriendo los siempre apetecibles secretos. Los enfrentamientos con los jefes de nivel suelen tener lugar en alguno de los cuatro circuitos que conforman ese mundo. Un modo aventura, en fin, simplemente genial.

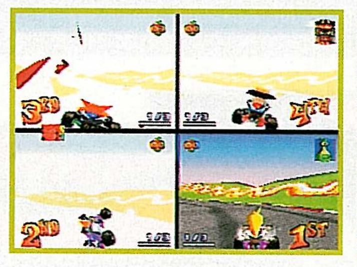






El modo Copa cuenta con tres niveles diferentes y un total de cuatro campeonatos en cada uno de ellos. Este modo sólo permite un máximo de dos jugadores simultáneos.






de modos de juego diferentes, desde los modos exclusivos para un jugador, hasta los súper-adictivos juegos en grupo, donde gracias al *multitap* pueden tomar parte hasta cuatro jugadores. Existe el eterno problema del reducido tamaño de las pantallas, pero en ningún caso resulta un obstáculo insalvable. En cuanto al modo aventura, sólo podemos decir que es tan genial como difícil. No por las carreras en sí o los enfrentamientos con los jefes, que realmente no tienen una gran dificultad, sino por los retos que se plantean en cada nivel (indispensables para lograr el acceso a ciertas áreas y para conseguir el 100% del juego), que cuentan con un contador de tiempo extremadamente ajustado. Algunos niveles, incluso, parecen imposibles. Son tantos los beneficios de **CRT** que lo mejor es que te lo compres. **J. C. MAYERICK**

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY CE
PROGRAMADOR	NAUGHTY DOG



By I-MAN
The ps X files
Memory card 40M
NEW!!!
RAMNET
5 Colores
Realistic Racing Wheel
NEW!!!
Reparaciones
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
TRIPLE FUN
Dancing Queen
VIDEO CD
REDANT
La verdad esta aqui dentro
I-MAN BARCELONA
93 426 10 80
Parlamento, 13
I-MAN ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
JPC GAMES MALLORCA
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
I-MAN BADALONA
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo
I-MAN MATARO
93 758 68 28
Francesc Macia, 9
I-MAN SABADELL
93 726 65 09
Convent, 59

Lo mejor para «EL NIÑO»

Mario Golf

Como decía aquel **anuncio** de **cerveza** Mario Golf es, posiblemente, el **mejor** juego de golf de todos los tiempos. Puede que otros sean más **reales** pero ninguno tan **bueno,** enorme y divertido como esta genialidad de **Camelot.**

Aunque no sea una compañía especialmente prolífica, desde ahora en adelante, los aficionados al golf tendremos que estarle eternamente agradecidos a CAMELOT por sus tres extraordinarias versiones que este deporte ha hecho para ***NINTENDO 64***, ***PLAYSTATION*** y ***GAME BOY***. Si la de la máquina de SONY nos dejó absolutamente enamorados por su superlativa calidad y jugabilidad, este **MARIO GOLF** de ***NINTENDO 64***, que ofrece todo lo que allí vimos más un montón de nuevas opciones, habrá que ponerlo directamente en el lugar de las obras maestras. En lo sustancial, EVERYBODY´S GOLF de ***PLAYSTATION*** y **MARIO GOLF**, son el mismo juego y cuentan con la misma mecánica en el 80% del juego. Pero, en ese 20% que ha ganado **MARIO GOLF**, hay tantísimas horas de diversión que se puede decir que esta entrega para ***NINTENDO 64*** es el doble de potente y mucho más duradera al haber ampliado el grado de dificultad del último tercio del cartucho. Ese gran extra, que se podría resumir en su modo de habilidad y el golf cronometrado, supone un montón de horas más, pero si a eso le añadimos que los personajes ocultos son 12 (más cuatro ocultos en la versión de ***GAME BOY COLOR*** que se pueden utilizar en la de ***NINTENDO 64*** si tenemos el

Los golpes especiales son limitados, pero si los ejecutas a la perfección no perderás ninguno.

Los campos de juego van apareciendo a medida que sumamos puntos. Los dos primeros son asequibles, pero el resto son realmente endemoniados en su diseño.



FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	CAMELOT



EN MARIO GOLF además del viento, la lluvia y el tipo de terreno, hay que estar atento a los desniveles. El grado de inclinación es a veces más importante que el resto de factores.

VALORACION

una verdadera obra de arte para los amantes de los juegos de golf, capaces de mezclar el rigor de los simuladores con la jugabilidad de los arcades. Duradero como pocos, tramposete y tremendamente divertido, MARIO GOLF es todo lo que venían reclamando los aficionados al género y que hasta ahora nadie había sabido ofrecer ni con esta calidad ni en esta apabullante cantidad.

MARIO GOLF

ARCADE DE GOLF

Megas	256
Jugadores	1-4
Personajes	18
Campos	6
Continuaciones	NO
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CARTUCHO

Retos

Aunque parezcan un añadido más y sin demasiada importancia, estos retos de habilidad te proporcionarán una medida exacta de tu dominio del juego. Hay que pasar la bola por el aro o aros y completar el hoyo en los golpes del par.



En muchas ocasiones nos veremos forzados a abandonar la calle para poder tomar una posición óptima de golpeo. Sólo para expertos.





adaptador), comprenderéis las colosales dimensiones de **Mario Golf**.

Aunque, como hemos dicho, **Mario Golf** se vuelve muy exigente a partir del primer tercio, lo cierto es que también resulta un programa muy apropiado para iniciarse en el género o para mejorar nuestros conocimientos. Los primeros campos están diseñados para no machacarnos por nuestros errores y tienen algunos elementos de dificultad, pero mínimos en comparación con los tres últimos en los que, además de luchar con el terreno, la lluvia y la fuerza del viento, se encargarán de ponernos las cosas realmente complicadas. Para poder afrontar esta parte con algunas posibilidades de éxito, deberemos sacar algunos de los personajes secretos para aprovechar su mayor potencia de golpeo. Conseguirlos es lo más complicado en **Mario Golf**, pero en esa batalla viviréis algunos de los momentos más intensos de toda vuestra carrera golfista. Por si este apasionante modo *versus* no fuera suficiente, os recordaremos que aún tendréis la opción para varios jugadores simultáneos, el minigolf, el cronogolf y los retos de habilidad. Cualquiera de ellos ya podría justificar la compra de este impresionante juego pero, si sumamos todas sus otras modalidades, creemos que **Mario Golf** es absolutamente imprescindible para los poseedores de ***Nintendo 64***. **DE LUCAR**

Y hasta Minigolf





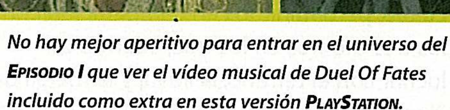
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	92	92	95	95
Los escenarios son realmente colosales y las cámaras mejores que las de una retransmisión televisiva. Eso sí, los personajes no son todo lo parecido a los modelos originales que hubiéramos deseado.	Son sólo unas cuantas melodías pero de una calidad tan elevada que su valoración es excelente. Pegadizas y divertidas, van de miedo a este juego tan desenfadado.	Los sonidos de ambiente están muy bien pese a no ser abundantes. Lo que sí tiene su gracia y están muy bien son las voces y alaridos de los personajes. El público es mucho más correcto que el de la Ryder Cup.	Gigantesco en proporciones y posibilidades de juego, Mario Golf debería ser el modelo a seguir en el género. Han conseguido aunar la diversión de un arcade con el rigor y la seriedad de un simulador. Extraordinario.	+ Casi eterno y con una dificultad que avanzará contigo. – Los personajes no han sido transladados con toda la perfección deseable.



TODA SAGA tiene un comienzo...

Star Wars Ep. I: La Amenaza Fantasma

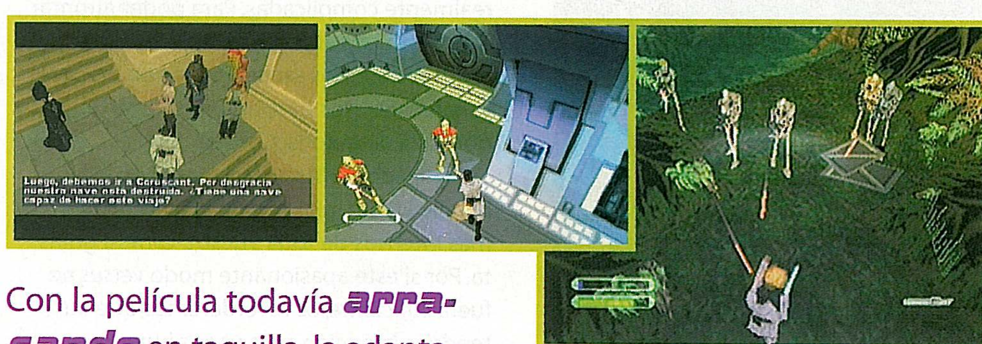




No hay mejor aperitivo para entrar en el universo del ***Episodio I*** *que ver el vídeo musical de Duel Of Fates incluido como extra en esta versión* ***PlayStation***.



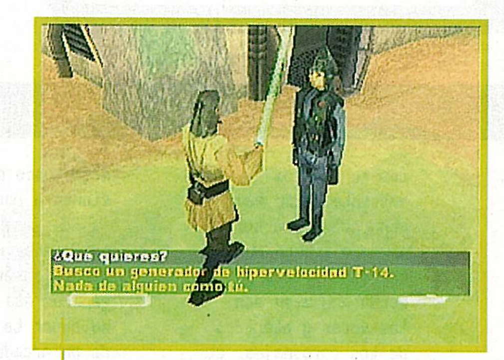






Con la película todavía **arrasando** en taquilla, la adaptación a PlayStation de SW Episodio I: La Amenaza Fantasma **llega** al mercado español con textos y voces **en castellano**. Al igual que la entrega de PC, el juego no es una maravilla pero ofrece algunos **destellos** de calidad que lo salvan de la mediocridad total.

El vasto universo de situaciones, personajes y artilugios desarrollado por **George Lucas** sólo para este primer episodio de la saga galáctica, hubiera bastado para dar pie a cinco o diez títulos impresionantes. En cambio, la cosa se ha quedado por el momento en un adictivo *arcade* de conducción (Ep. I Racer, que desgraciadamente parece que jamás verá la luz en ***PSX***) y este **SW Ep. I La Amenaza Fantasma**, una original mezcla de aventura gráfica y *shoot´em-up* que queda desvirtuada por poseer uno de los más toscos entornos 3D vistos hasta la fecha en la máquina de SONY. Mientras se conserva la perspectica aérea/cenital la cosa no pasa a mayores, pero cuando la cámara se acerca a los personajes, los gráficos llegan a ser dañinos para los ojos. Al otro lado de la balanza, solventando lo mejor posible semejante despropósito visual, tenemos las dosis de aventura, la música de **John Williams**, las voces en castellano, y el innegable encanto del mundo Star Wars, presente sobre todo en las fases que tienen como escenario Mos Espa. En esta ciudad **La Amenaza Fantasma** deja de ser el monótono correcalles de las primera fases para convertirse en una deliciosa odisea en la que los fans de SW pueden ver en acción a un sinfín de personajes de la segunda tri-



En la mejor tradición de las aventuras gráficas de LUCASARTS, en ***La Amenaza Fantasma*** *tendrás la oportunidad de hablar con diversos personajes (e incluso hacerles trucos mentales Jedi).*

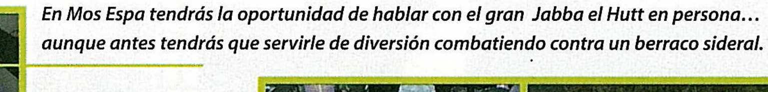
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECT. ARTS
PROGRAMADOR	LUCAS/BIG APE

STAR WARS EP.I: LA AMENAZA

AVENTURA/ARCADE 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	11
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD



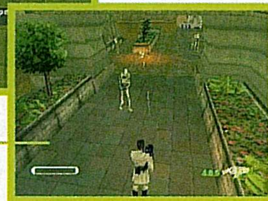
En Mos Espa tendrás la oportunidad de hablar con el gran Jabba el Hutt en persona… aunque antes tendrás que servirle de diversión combatiendo contra un berraco sideral.











El sable láser de los Jedi no permite eliminar enemigos a larga distancia. Para ese caso es mejor utilizar alguna de las armas recogidas en diversos puntos del juego.

SW Ep. I sigue arrasando en las taquillas españolas. Según datos facilitados por HISPANO FOXFILM, el film lleva recaudados 3.836 millones de ptas y ha sido visto por más de 6 millones de personas.

Mucho antes de conocer a Solo, Chewbacca se ganaba el jornal tocando a dúo con Max Rebo en los garitos de Mos Espa.

GRAFICOS — 75

Episodio I tiene el honor de poseer uno de los entornos 3D más funestos vistos hasta la fecha en PlayStation, en el que las texturas bailan al más mínimo acercamiento de cámara. La saga Star Wars merece algo mejor.

MUSICA — 90

La música de John Williams y el iMUSE de LucasArts cumplen con lo esperado: ambientar cada fase como si de una secuencia de la película se tratara. El juego incluye como extra un vídeo musical de Duel of Fates.

SONIDO FX — 92

El doblaje al castellano es, junto a la música de Williams, lo mejor del juego. En él han participado casi todos los actores de doblaje de la película. Incluso la voz de Jabba el Hutt es idéntica a la de El Retorno del Jedi.

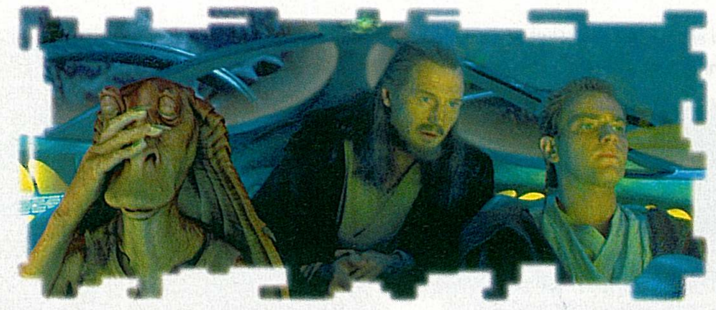
JUGABILIDAD — 82

Las dosis de aventura dispersas a lo largo del juego (en especial en Mos Espa) logran solventar en parte la decepción provocada por el desorbitado nivel de dificultad y la monotonía de las primeras fases.

GLOBAL — 84



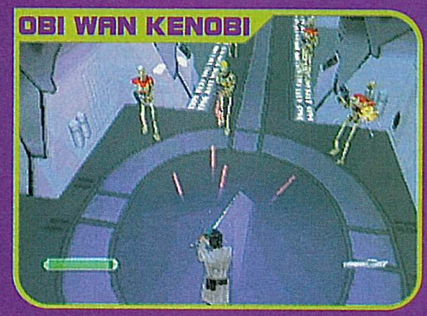
+ La música de Williams. La fase de Mos Espa.
- El entorno gráfico es desastroso.





La fidelidad del juego respecto al film llega a sus mayores cotas en la última fase, donde la acción salta constantemente de Padme y Panaka a Obi Wan y Qui-Gon.

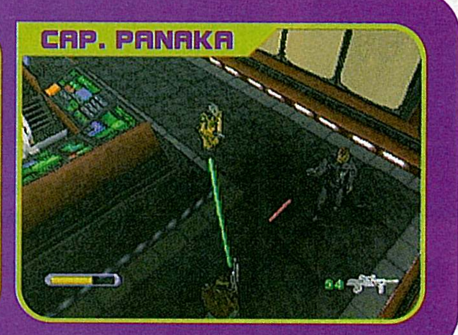
OBI WAN KENOBI



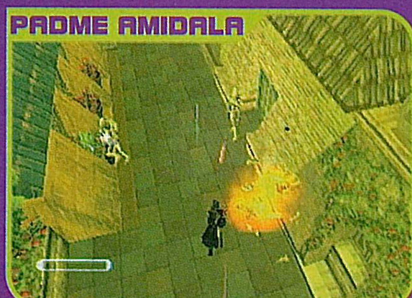
QUI-GON JINN

Me alegra que me hayas encontrado. ¿Listo para conocer a Jabba?
¿Seguro que Jabba me prestará dinero?
¿Y tu hermana?
Encontremos a Jabba ahora mismo.
Temo que todavía no.

CAP. PANAKA



PADME AMIDALA



Los Héroes. A lo largo de las once fases que componen **La Amenaza Fantasma** el jugador tiene la oportunidad de controlar a cuatro personajes, cada uno protagonizando una fase concreta. Con Obi Wan atravesarás los pantanos de Naboo y escaparás de la nave de la Federación de Comercio. En Mos Espa podrás controlar a Qui-Gon en su búsqueda de dinero. En Coruscant te verás en la piel del capitán Panaka, responsable de la seguridad de la reina Amidala y en las última fases serás la propia Padme.

El duelo final está servido. Obi Wan y Qui-Gon combaten con Darth Maul por los pasillos del palacio de Theed en escenarios idénticos a los de la película.

logía (Jabba el Hutt, Greedo, Momaw Nadon -Hammerhead-, Chewbacca), mientras combaten en las afueras con los *Tusken Raiders* y evitan los ataques del malvado aprendiz del Sith Darth Maul. El resto de usuarios de ***PlayStation***, aquellos a los que les importa un bledo el mundo Star Wars, verán este juego como un título mediocre, demasiado difícil y hasta aburrido en más de un sentido. No les faltará razón. LUCASARTS debería haber cuidado mucho este producto, pero ya daban por hecho que de una forma u otra el juego sería un éxito. Los seguidores de la saga galáctica responderán favorablemente a un título poco brillante, pero que permitirá manejar a sus personajes favoritos. **NEMESIS**



VALORACION

Al contrario que su Racer, cuya calidad le hizo ganarse el corazón de cualquier usuario de N64 (fan o no de Star Wars), La Amenaza Fantasma exige ser muy devoto del universo de George Lucas para ser apreciado. Es difícil e incluso monótono en algunas fases. Sólo la aventura en Mos Espa y el duelo final contra Darth Maul están a la altura de lo que se espera de LucasArts. El Episodio I puede dar pie a juegos mejores, ójala que no tarden mucho.


SUSCRIBETE
¡¡REGALO!!
SUPERJUEGOS
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEG
Sí, deseo suscribirme por un año (12 números) a SUPER JUEGOS al precio de 5.400 ptas., y recibir la sudadera KARHU de regalo en la talla ❑ XL ❑ L ❑ M
APELLIDOS: .... NOMBRE: ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... C. P.: ....
PROVINCIA: .... TELEFONO: ....
Teléfonos departamento suscripciones: 91 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: 91 586 33 52
■ FORMA DE PAGO ■
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.
❑ Giro Postal nº _________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.
❑ Tarjeta de Crédito
Nº _______ / _______ / _______ / _______
Fecha caducidad _____ / _____ Firma:
■ Precios extranjero por vía aérea:
Europa: 10.850 ptas.
Resto Paises: 15.825 ptas.
SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPER

CONTRASTE de épocas

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Tras su paso por **otros** soportes, el **programa** de UBI SOFT llega hasta **Dreamcast**, añadiendo a la **Fórmula Uno** actual carreras de **coches** con mucha **solera**.





VALORACION

La Fórmula Uno saluda a Dreamcast con la conversión de uno de los programas estrella para otras consolas. Para diferenciarlo de sus antecesores se ha incluido un interesante modo en el que se recrean carreras de antaño. Es el primer simulador en su género para la consola de Sega.

La Fórmula Uno llega a DREAMCAST de la mano de UBI SOFT con un título que ha dejado un gran sabor en su paso por **PLAYSTATION**, **NINTENDO 64**, e incluso en **PC**. Sin embargo, para la nueva versión, además de reflejar la **Fórmula Uno** actual, se ha añadido un modo denominado «retro» en el que retrocedemos unos cuantos años para competir con auténticos vehículos de museo. Este modo pone de manifiesto la evolución de las competiciones de velocidad, disputando carreras en carreteras convencionales (cerradas al tráfico), y con unos coches con unas prestaciones bastante limitadas. Esta circunstancia ha sido perfectamente recreada por los programadores, ya que su control sólo es apto para expertos. Sin embargo, el núcleo central de **MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2** sigue siendo la **Fórmula Uno**. Al igual que en las anteriores versiones, los vehículos son ficticios, aunque guardan notables similitudes con el diseño de las diferentes escuderías que forman «el circo de la **Fórmula Uno**». Para los pilotos ocurre algo similar, aunque aquí la solución es más sencilla ya que sólo hay que echar mano del editor. Las similitudes son aún más evidentes en los circuitos incluidos, en los que se recogen las pruebas del



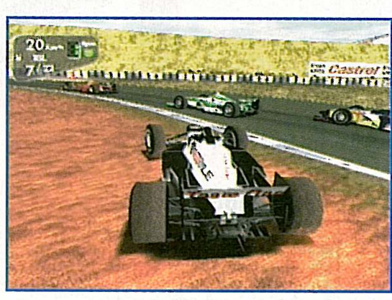


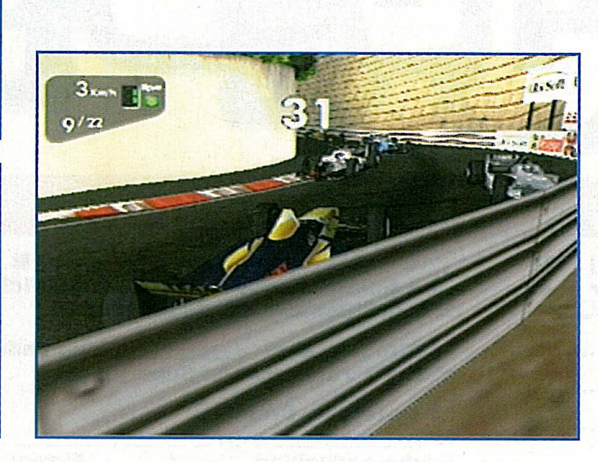
*Uno de los inconvenientes del programa es no contar con la licencia ofical de la **FIA**. Sin embargo, los circuitos son prácticamente iguales y los nombres de los pilotos y escuderías pueden editarse.*





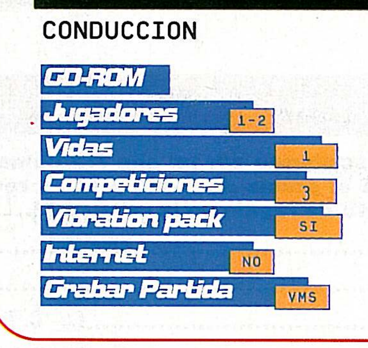






SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	UBI SOFT

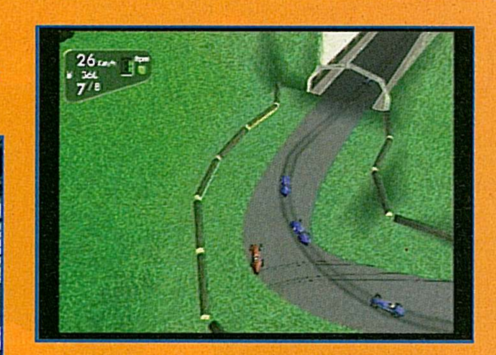


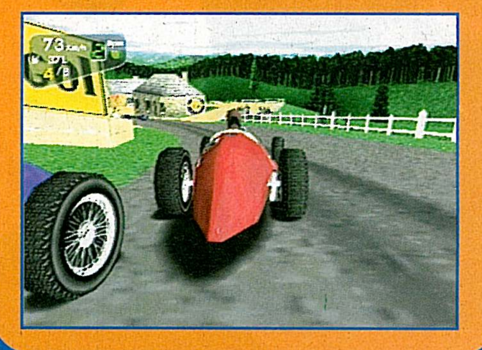
Con la vista atrás

Este modo de juego constituye una de las novedades con respecto a las anteriores versiones. En las carreras participan un máximo de 8 coches siendo el número de opciones mucho más limitado. La perspectiva aérea, no incluida en el resto del juego, es un auténtico espectáculo.









campeonato del mundo'. La complejidad en el control de los coches varía mucho de elegir el modo *arcade* a optar por la simulación. En el primero el control del coche es muy sencillo, los coches son indestructibles y para seguir en carrera hay que superar unos tiempos intermedios. Por su parte, dentro del modo simulación, es posible recrear fielmente el sistema de conducción (incluyendo posibles fallos desde los frenos al motor), así como las normas y penalizaciones que rigen estas carreras. Y lo que no se debe olvidar es que al ser la primera aproximación de este género a la consola de SEGA sin duda hará que consiga cierta ventaja respecto a sus futuros competidores.

CHIP & CE

Opciones



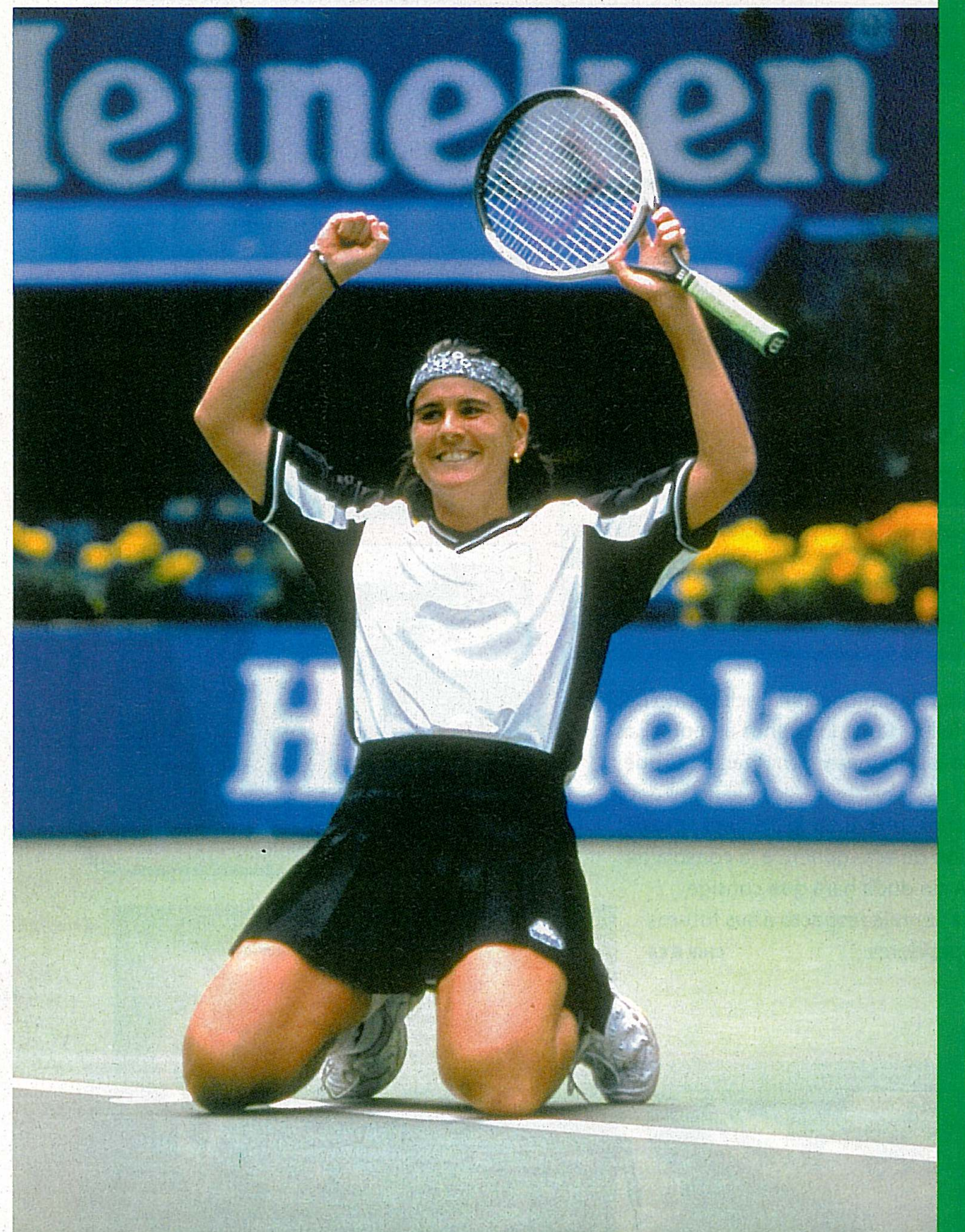
Las repeticiones con diferentes cámaras ofrecidas al finalizar las carreras se están convirtiendo en una opción habitual en los simuladores de **Fórmula Uno**.

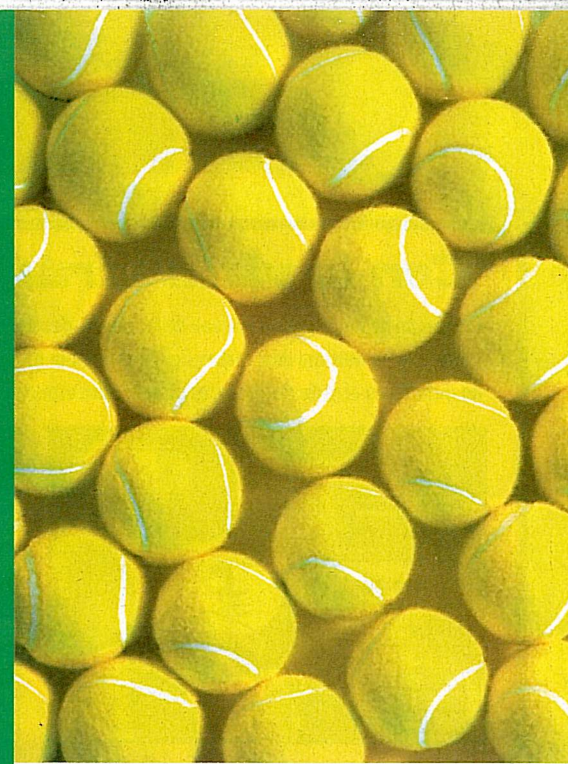


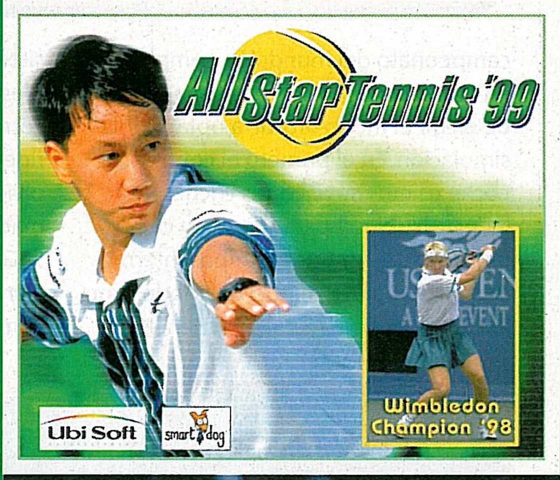
Entre las opciones se encuentra la posibilidad de que se produzcan fallos inesperados durante el transcurso de las carreras. Además, aparecen las banderas que indican diferentes situaciones en cada prueba.

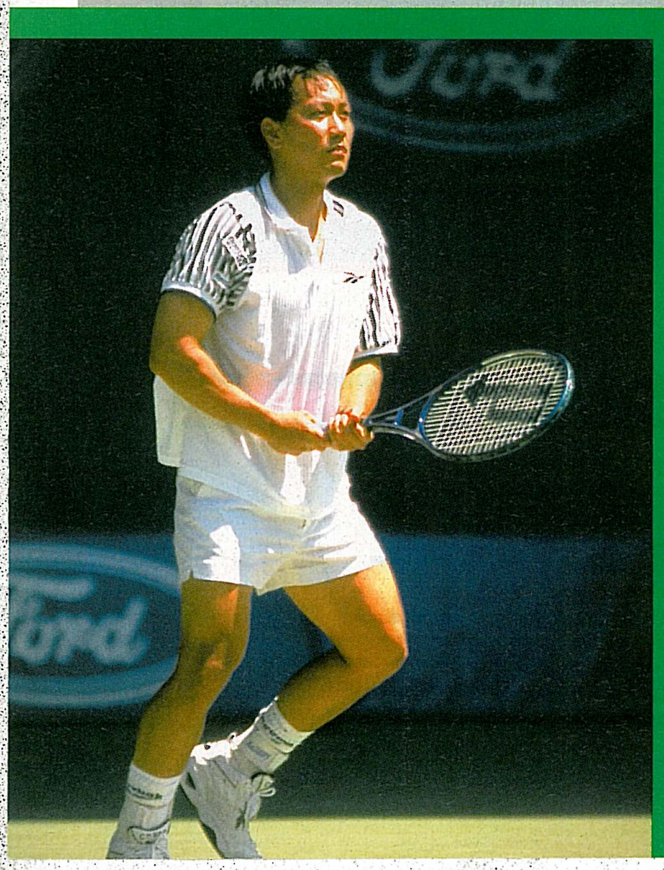


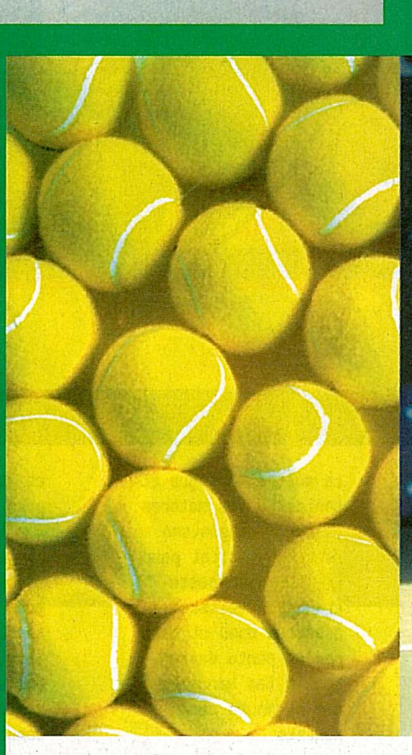
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
89	85	83	92	90
La suavidad es su mayor aliado en el siempre competitivo apartado gráfico. Aunque dentro de la FÓRMULA UNO cuenta con 6 cámaras, es una pena que no se incluya la cámara aérea del modo «retro».	Tras hacer una brillante entrada en la breve intro, sorprende que no aparezca durante los renovados menús, y que sin embargo acompañe al jugador durante el desarrollo de las carreras.	La música hace que el sonido de los motores pierda protagonismo. Mención especial para las voces en castellano que destacan aspectos como el paso por un punto de control o las banderas que rigen en cada momento.	El juego reúne el más puro concepto arcade con la simulación, dando oportunidades a todos los gustos. El modo «retro», aunque anecdótico, supone un aliciente más en el que el control de los vehículos se complica considerablemente.	 + El modo «retro» supone una opción interesante y, como poco, curiosa. − No incluir la perspectiva aérea en la FÓRMULA UNO.













Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.





CONCURSO ALL STAR TENNIS'99

Ubi Soft y Super Juegos te invitan a participar en este **magnífico concurso.**

Si quieres entrar en el sorteo de los premios sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 10 de Diciembre a EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre: «CONCURSO ALL STAR TENNIS'99».

CONCURSO ALL STAR TENNIS'99

NOMBRE: ....

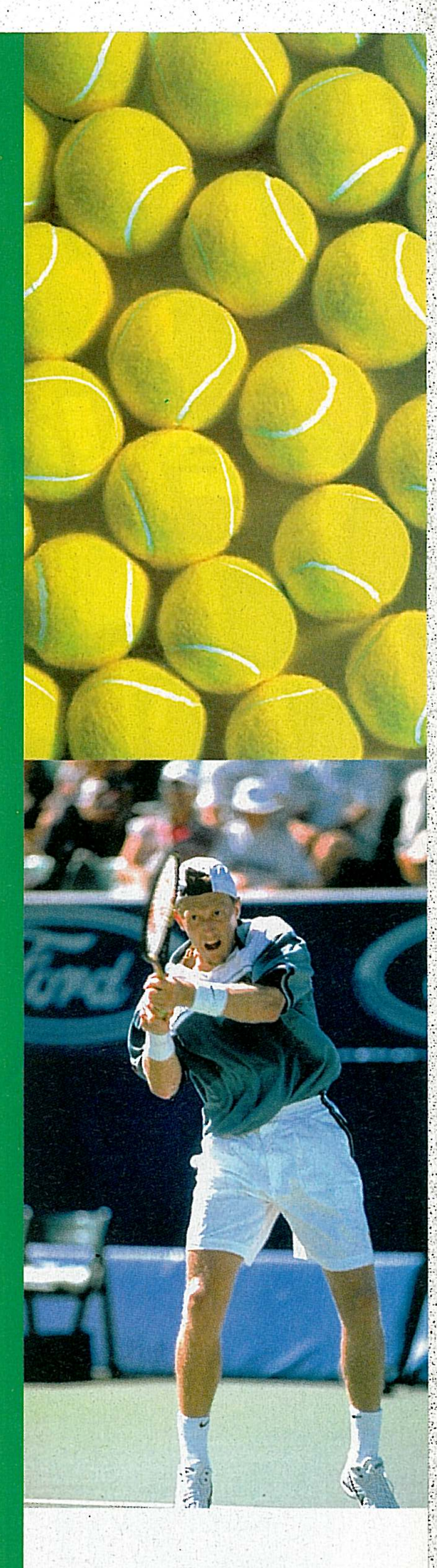
DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... **TEL.:** .... **EDAD:** .....

CONSOLA: ....



SORTEAMOS

2 LOTES COMPUESTOS POR UNA RAQUETA FIRMADA POR CONCHITA MARTINEZ, UN RELOJ Y UN AST'99 DE CADA SISTEMA.
3 LOTES COMPUESTOS POR UN RELOJ Y UN AST'99 A ELEGIR EL SISTEMA.
27 JUEGOS ALL STAR TENNIS'99 EN EL SISTEMA QUE PREFIERAS: NINTENDO 64, PLAYSTATION O GAME BOY COLOR.



Hybrid Heaven



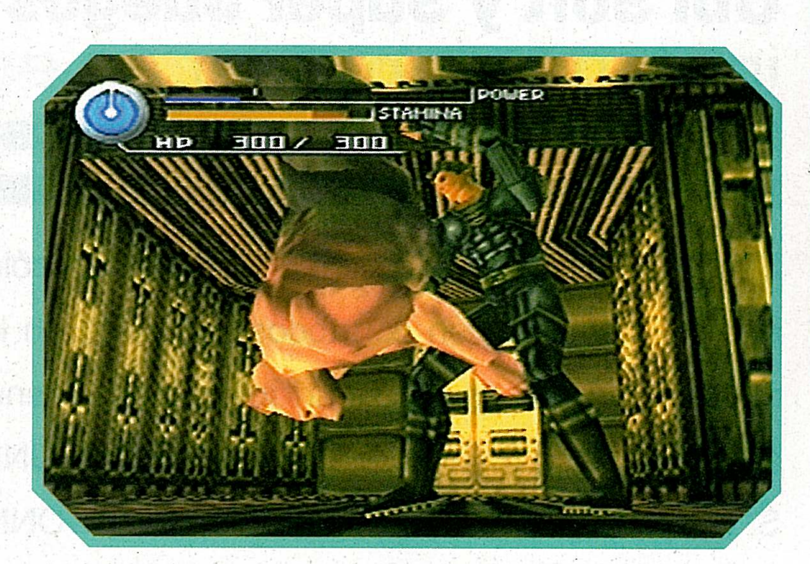
Esperado durante ***largo tiempo*** por los usuarios de N64, Hybrid Heaven ***irrumpe*** al fin en Europa para deleitarnos con su ***original*** simbiosis de aventura, beat´em-up y RPG. No es MGS pero ***no defraudará*** a nadie.



SUPER *Information*

FORMATO CARTUCHO
PRODUCTOR KONAMI
PROGRAMADOR KCE OSAKA

Desde que las primeras imágenes de **HYBRID HEAVEN** irrumpieran en *Internet*, muchos usuarios de ***NINTENDO 64*** quisieron ver en este proyecto de KCE OSAKA un METAL GEAR SOLID para 64 *bits*, un *Tactical Espionage Action* que conjugara acción, estrategia y argumento a la altura del juego de **Hideo Kojima**. Para decepción de algunos es preciso aclarar que, por su mecánica, **HYBRID HEAVEN** se aleja bastante de MGS. A pesar de su cinematográfica secuencia de introducción, **HYBRID HEAVEN** no es una aventura de espionaje sino una fusión de *RPG* con *beat´em-up*, muy parecida al modo *Quest* de los TOBAL de SQUARESOFT, en el que su original y atractiva mecánica hace desaparecer cualquier atisbo de decepción inicial, incluso en el caso de aquellos que jamás pensaron en jugar con un *RPG*. Y es que en lugar de magias y hechizos, los combates de **HYBRID HEAVEN** se desarrollan a patada limpia, aumentando a cada nuevo enfrentamiento el catálogo de llaves y golpes del protagonista. La acción del juego trascurre en las profundidades de la isla de Manhattan, donde una raza extraterrestre ha construido un gigantesco complejo subterráneo con la intención de sustituir a los humanos por clones. Y su primer objetivo no es otro que el



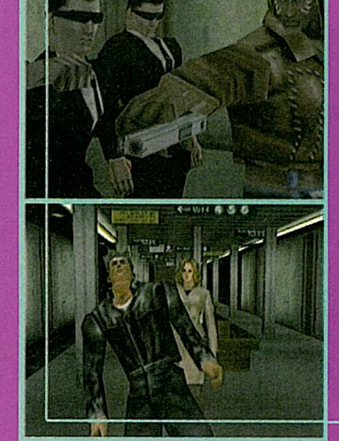
VALORACION

el desconcierto inicial con el que uno recibe a HYBRID HEAVEN se transforma en cuestión de minutos en adicción al participar en los incontables combates, que sin perder la mecánica de turnos de los RPG clásicos, permiten ejecutar todo tipo de llaves, puñetazos y patadas. un juego realmente innovador que ofrece además horas y horas de exploración en busca de items y alienígenas.

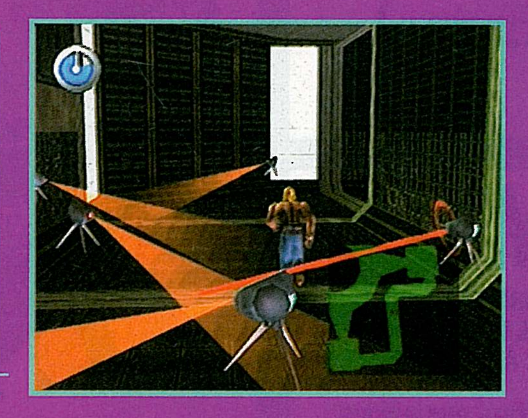








INTRO A través de una larga e impactante secuencia de introducción (acompañada de diálogos digitalizados) asistimos al descenso del enigmático Mr. Díaz a los infiernos subterráneos de HYBRID HEAVEN.



HYBRID HEAVEN

AVENTURA/BEAT´EM-UP

Megas	128
Jugadores	1-2
Fases	9
Vidas	1
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Controller Pak	SI

Gráficos en Hi-Res



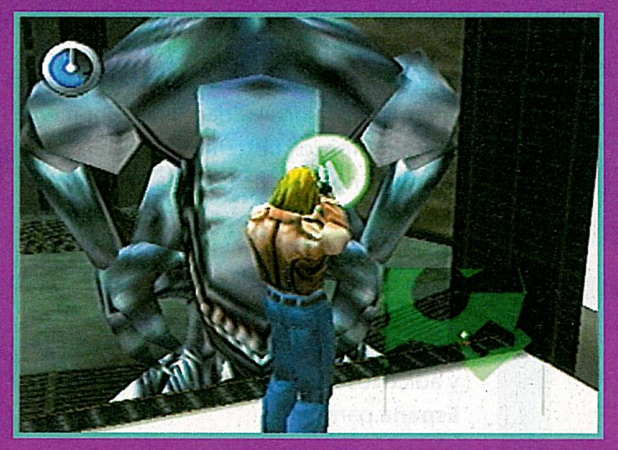


Hybrid Heaven es el primer título de KONAMI para *N64* en ofrecer gráficos en alta resolución mediante el uso del *Expansion Pak*.



Los viciosos seres que pululan por **Hybrid Heaven** no se conforman sólo con tostar al enemigo... También les gusta untarles mantequilla con perversas intenciones.







Hybrid Heaven combina aventura con elementos de lucha y RPG.





presidente de los **EE.UU**. Un agente del servicio secreto, con la complicidad de algunos *aliens* disidentes, es la única persona que conoce la verdad y estará dispuesto a todo con tal de detener la invasión. El argumento de **HH** no es muy original pero al menos da pie a un gran juego, a la altura de lo esperado en KONAMI, y en el que por primera vez la compañía japonesa utiliza el *Expansion Pak* para mostrar gráficos en alta resolución. Por desgracia, con ello el juego se vuelve bastante brusco, siendo éste el principal defecto de un título

Mr. Díaz Las primeras fases de **Hybrid Heaven** están protagonizadas por un gigantesco indio de la tribu Umpahote llamado Mr. Díaz, que sin explicación aparente traiciona a sus aliados alienígenas...

GRAFICOS 81

H. HEAVEN es el primer título de KONAMI en permitir la utilización del EXPANSION PAK. Con ello se gana en resolución gráfica, pero tambien en brusquedad. Los personajes humanos están muy bien modelados, no así los clones.

MUSICA 82

Si algo se echa en falta en HYBRID HEAVEN es una banda sonora impactante tipo METAL GEAR SOLID. La música de HYBRID HEAVEN no es mala, pero los músicos de KONAMI pueden ofrecer cosas mejores.

SONIDO FX 90

Desafortunadamente los diálogos digitalizados tan sólo se reducen a la impactante secuencia de introducción, mientras que el resto del juego se limita a mostrar subtítulos. El resto de FX son intachables.

JUGABILIDAD 91

La particular mecánica de HYBRID HEAVEN (especialmente los combates) logra hacerle atractivo incluso para aquellos que jamás pensaron jugar con un RPG. Y el control del personaje es sencillamente perfecto.

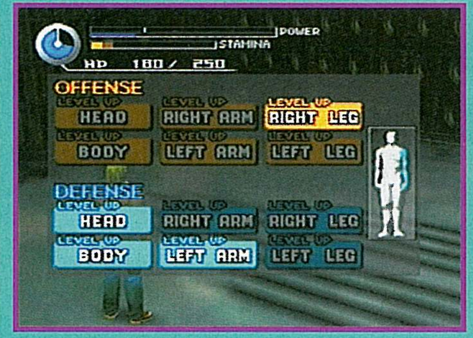
GLOBAL 90

\+ Los combates y la cantidad de llaves acumulables.

− Otro RPG que llega a ESPAÑA sin textos en castellano.

Y llegarás a las manos...







H. Heaven destaca por sus innovadores combates, en los que a medida que el usuario elimina adversarios, va subiendo el grado de resistencia de cada parte de su cuerpo y aprende nuevos golpes. Desde llaves de *Wrestling* a puñetazos al más puro estilo **Foreman**.



que basa todo su potencial en los adictivos combates y la posibilidad de explorar el vasto complejo subterráneo. En otro sistema **HH** no llamaría tanto la atención, pero en ***N64*** supone toda una opción para los usuarios de mayor edad que busquen un título atractivo, largo y sobre todo difícil. No es el MGS que todos suponían pero sí uno de los *RPG* más originales y adictivos de cuantos aparecerán en **España** para ***N64***.

NEMESIS



Es el jugador, dependiendo de su propio estilo de lucha, quien determina las nuevas llaves y golpes que van incorporándose a su repertorio. Por poner un ejemplo, si utilizas mucho las llaves cuerpo a cuerpo obtendrás más golpes de Wrestling.



***H. Heaven** no se compone sólo de combates, también hay sitio para la exploración y la búsqueda de items en los incontables pasillos que componen el complejo.*

Además de la aventura normal, también existe una modalidad de combates versus para dos jugadores, donde pueden cargar sus respectivos personajes y llaves.



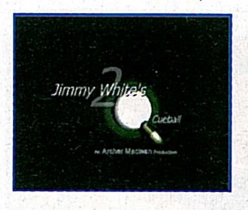


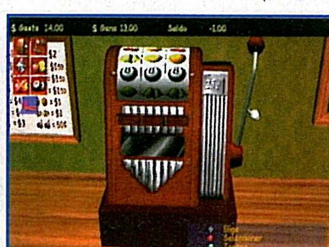


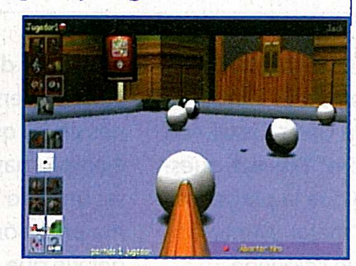
El MEJOR en bolas

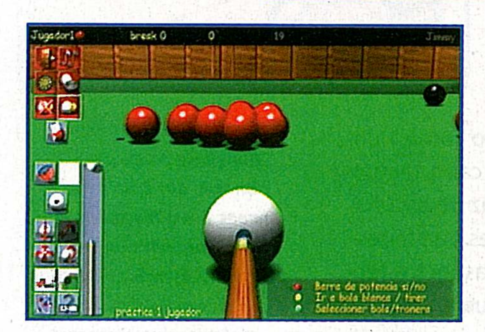
Jimmy White's 2

Aunque los aficionados a este **deporte** no sean tan numerosos como en otras disciplinas, su fidelidad es tal que pocos son los sistemas que han escapado a la tentación de incluir en su catálogo algún juego de **billar**.









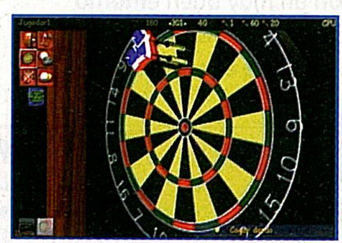
VALORACION

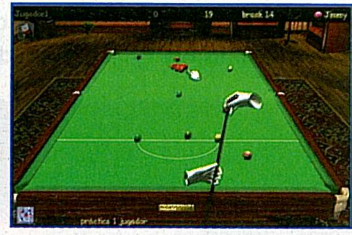
JIMMY WHITE'S 2 CUE BALL para DREAMCAST es todo lo que un experto podría exigir y más de lo que un aficionado al billar podría esperar. El purista encontrará todas las posibilidades y herramientas necesarias y, por otro lado, el aficionado puede aprender y divertirse mientras aprende. Además cuenta con unos cuantos subjuegos como las tragaperras, drop zone, los dardos o las damas.



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INTER.
PROGRAMADOR	AWESOME DEVEL.





Consciente de esta realidad, VIRGIN INTERACTIVE ha decidido incluir entre su primera hornada de títulos para ***Dreamcast*** este **Jimmy White's 2 c.b.**, idéntico al **Billares** que hace pocos meses disfrutaron los usuarios de ***PC***. **JW2** es un gran trabajo en el que se han sabido mezclar con sabiduría el exigible rigor de los simuladores con la típica jugabilidad de los *arcades*. Para contentar a los puristas del billar se ha incluido un menú de opciones con todas las posibilidades y utilidades necesarias para poder realizar sus golpes como un auténtico profesional. Para los que su forma de entretenerse sea algo menos exigente y prefieran atacar el asunto más por las bravas y a base de intuición, **JW2** también deja jugarse con bastante rapidez y sin tener que recurrir a cada instante a su amplio menú de opciones. Es cierto que los programadores no han logrado la sencillez en el manejo que vimos en ***PC*** con el ratón, pero con unas pocas partidas os acostumbraréis a la velocidad de los giros de cámara o de los movimientos del taco. El nivel de los rivales es bastante alto y más de uno optará durante algún tiempo por darse una vuelta por los subjuegos. Con eso y el gran trabajo de simulación realizado en todo lo referente al billar no creemos que nadie pueda salir defraudado con **JW2**. **DE LUCAR**

JIMMY WHITE'S 2 CUE BALL

SIMULADOR DE BILLAR

GD ROM	
Jugadores	1-2
Juegos	6
Fases	10 RIVALES
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VISUAL MEMORY

GRAFICOS 92

En algunos detalles, como en las imágenes y cuadros de las paredes, es inferior a la versión de PC, pero en lo que son las mesas de billar y subjuegos la calidad es idéntica y de un realismo extraordinario.

MUSICA 91

Algunos temas de orquesta para amenizar los paseos y las típicas melodías de hall de hotel para las partidas. La selección de composiciones es muy buena aunque no haya demasiadas opciones para elegir.

SONIDO FX 88

Le habría venido bien algo más de ruido y bronca, el típico jaleíllo y ambiente de garito, pero aquí impera la sobria atsmósfera de un club inglés. Está bien pero parece una iglesia.

JUGABILIDAD 91

Al principio el control plantea algunos problemas, pero con un poco práctica lo superaréis. Lo que ya os llevará más tiempo es superar a los rivales. De la mitad de la tabla en adelante son unos monstruos.

GLOBAL

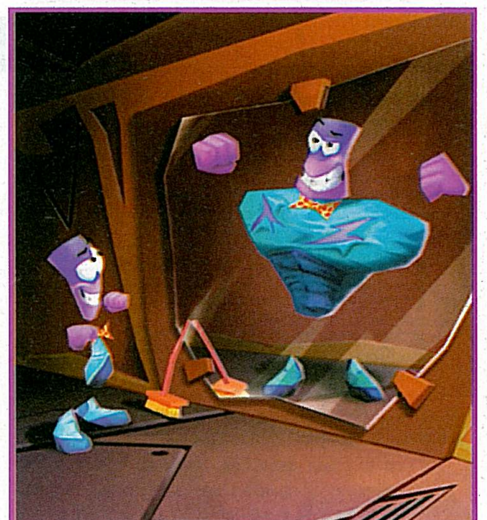


+ Si te gusta el billar americano o inglés, BILLARES es de lo mejor.
- El control, al principio, puede resultar un poco engorroso.





Tonic Trouble



UBI SOFT parece dispuesta a **erigirse** en amo y señor del **género** de las plataformas 3D para Nintendo 64, pues no en vano es la **responsable** de dos de las mejores aventuras de esta temporada: Rayman 2 y **Tonic Trouble**.

No se puede comparar RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE con **TONIC TROUBLE**, puesto que la primera es la mejor aventura que se puede encontrar en la actualidad para ***NINTENDO 64***, pero sí es justo reconocer que esta última producción de UBI SOFT mantiene un nivel muy notable en casi todos los aspectos que le competen. Ese «casi» llega como consecuencia del pésimo movimiento del punto de vista (o cámara), que varia continuamente durante la partida y que, debido a su excesivo dinamismo, acaba por dejarnos vendidos en situaciones en las que, por ejemplo, hay que ajustar un salto con extrema precisión. Es un detalle que nos hará acordarnos del programador con cierta frecuencia, pero que al final se acaba aceptando como a un hijo ilegítimo. Al fin y al cabo, tampoco es un problema capaz de oscurer las excelentes cualidades que muestra en todos los demás aspectos técnicos. Porque **TONIC TROUBLE**, además de contar con un muy buen entorno gráfico, es capaz de transmitir una jugabilidad bastante elevada, con

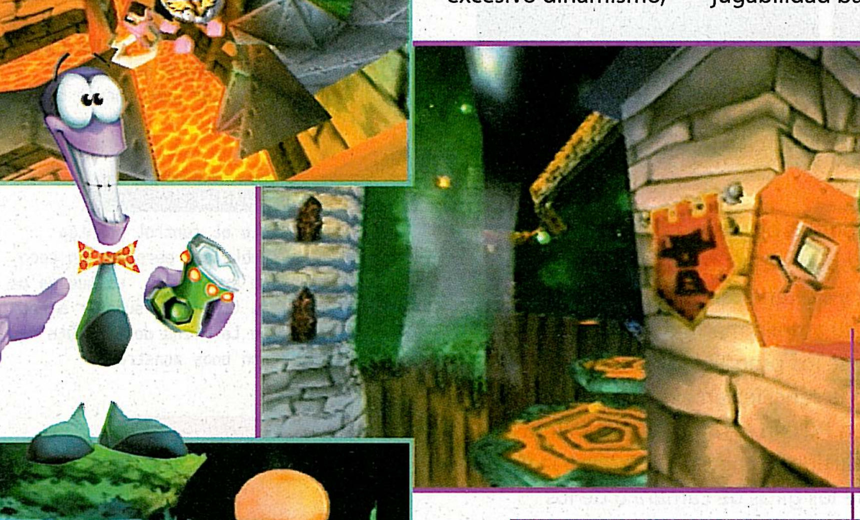


*¡Guate! ¡aquí hay tomate! Aunque lo parezca por la imagen que ilustra estas líneas, **TONIC TROUBLE** no es para nada un juego sangriento. Es más, es el tipo de juego ideal para que cualquier chaval pase un buen rato acabando con todo tipo de vegetales.*



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	UBI SOFT



Las comparaciones son odiosas, pero como en este caso ambos juegos son de la misma compañía, tampoco importa demasiado. RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE cuenta con unos entornos realmente alucinantes. En TONIC TROUBLE no llega a alcanzar la misma calidad, pero como se puede comprobar, anda cerca.

VALORACION

UBI SOFT ha tenido el acierto (no se sabe si será una simple coincidencia) de lanzar los dos mejores juegos de plataformas de estas navidades, por lo menos en lo que respecta a la plataforma NINTENDO 64. TONIC TROUBLE está por detras de RAYMAN 2, pero a pesar de ello es una buena opción a tener muy en cuenta, por encima incluso de otros títulos punteros de esta temporada.

TONIC TROUBLE

PLATAFORMAS 3D

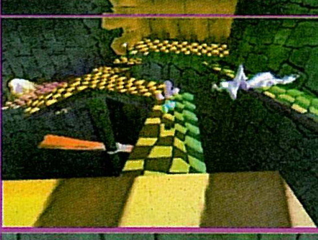
Megas	96
Jugadores	1
Vidas	5
Mundos	7 + NIVEL FINAL
Expansion Pak	NO
Rumble Pak	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

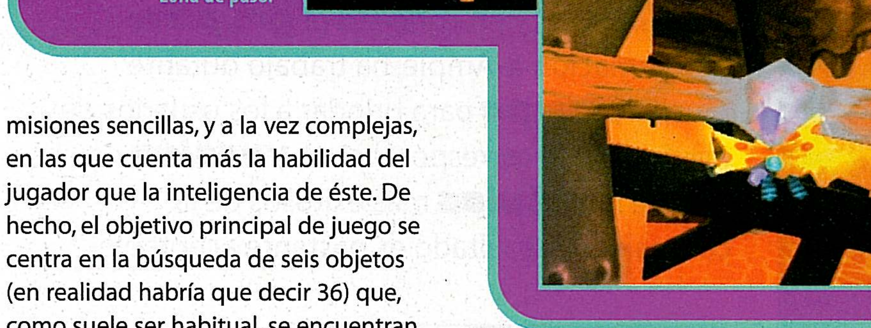
Mundos

Aunque en el mapa del juego aparecen hasta nueve nombres, en realidad sólo ocho de ellos pueden tomarse como niveles independientes. El nivel restante es una simple zona de paso.



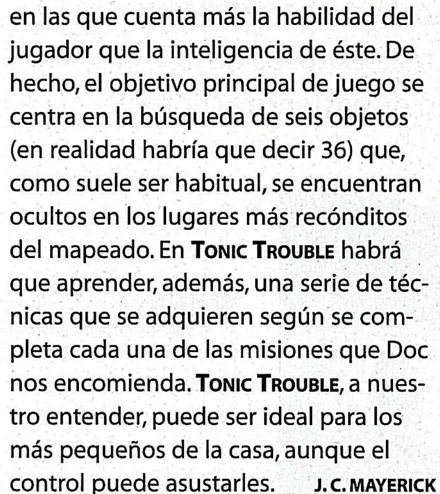


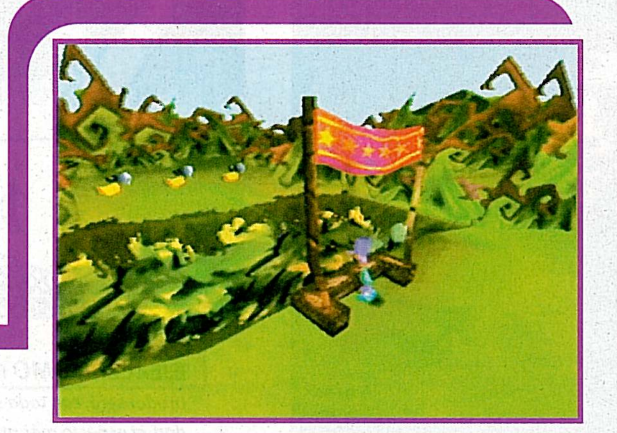


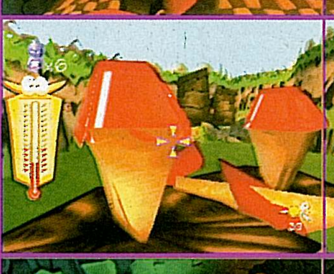


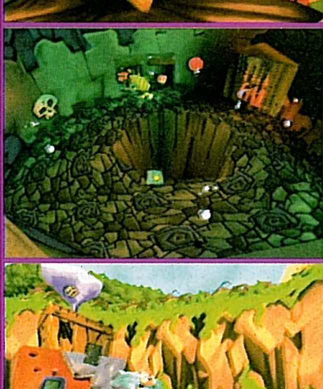


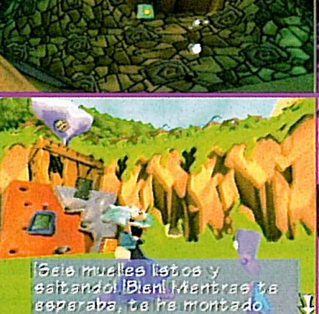
misiones sencillas, y a la vez complejas, en las que cuenta más la habilidad del jugador que la inteligencia de éste. De hecho, el objetivo principal de juego se centra en la búsqueda de seis objetos (en realidad habría que decir 36) que, como suele ser habitual, se encuentran ocultos en los lugares más recónditos del mapeado. En **Tonic Trouble** habrá que aprender, además, una serie de técnicas que se adquieren según se completa cada una de las misiones que Doc nos encomienda. **Tonic Trouble**, a nuestro entender, puede ser ideal para los más pequeños de la casa, aunque el control puede asustarles. **J. C. MAYERICK**







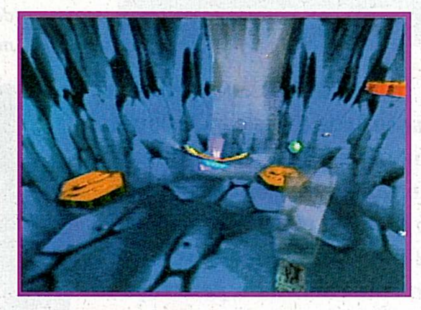




Entrenamiento

El agente XYZ se encargará de enseñarnos cada una de las nuevas habilidades que adquiramos. Hasta que no se supera con éxito el entrenamiento, no es posible continuar.







¡¡¡Es genial!!!

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	89	90	90	90
En **Tonic Trouble** se pueden encontrar lugares realmente espectaculares. El único error que se le puede echar en cara es que éstos carecen de vida. Es decir, son muy pocos los enemigos que nos encontraremos en ellos.	No es nada que llame la atención de una forma especial, pero al contrario que el otro título estrella de la compañía, **Rayman 2**, en este caso la música pega con el juego. Parece una tontería, pero es algo importante.	El apartado referente a los efectos de sonido está algo mejor cuidado que la música. Está lejos de títulos como **Mario 64** o **Banjo Kazooie** (genios en este apartado), pero cumple a la perfección.	**Tonic Trouble** sería un juego mucho mejor si no fuese porque el movimiento de cámara actúa como enemigo nuestro en determinadas situaciones. Es un error importante que queda eclipsado por el resto de virtudes del juego.	+ Es una aventura buena, bonita y repleta de secretos. – Cuenta con un competidor directo que, curiosamente, es de la misma compañía. Y es mejor.



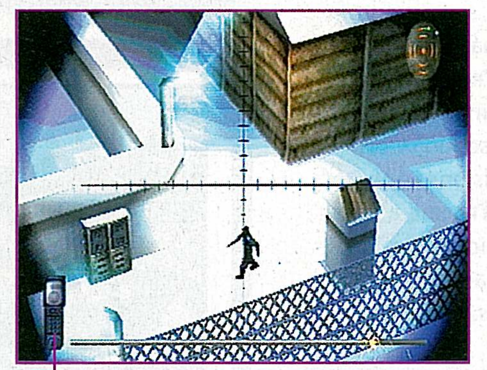
¿Mejor? Es POSIBLE

Mission: Impossible

INFOGRAMES, y en concreto el **grupo** de programación X-Ample, ha trabajo durante mucho **tiempo** para brindar a los usuarios de PlayStation la correspondiente **versión** de uno de los **títulos** más exitosos de la compañía. El resultado es bastante aceptable.



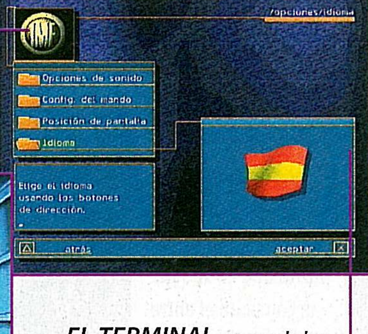




EJERCER COMO franco-tirador será, con toda seguridad, el aspecto más atractivo de todo el juego. Por lo menos, es lo más logrado.

SUPER Information

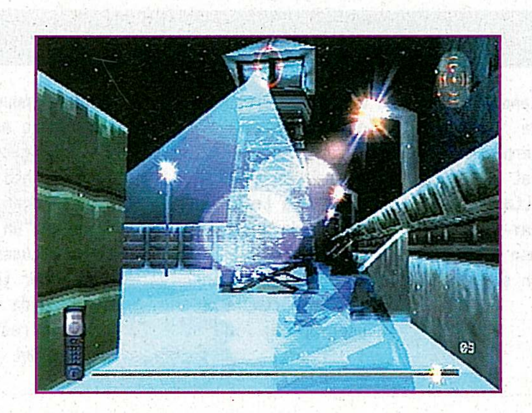
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	X-AMPLE





EL TERMINAL es uno de los niveles más espectaculares del juego, aunque también peca de poseer una dificultad desorbitada.

Tras analizar MISSION: IMPOSSIBLE para ***PLAYSTATION***, se llega a dos conclusiones tan dispares como irrefutables. La primera confirma lo que ya se pudo comprobar cuando se comentó la versión para ***NINTENDO 64***, y no es otra cosa que el escaso atractivo de un título perfectamente concebido, pero cuya puesta en práctica no ha sido todo lo correcta que cabría desear. La segunda conclusión pone de manifiesto la mayor habilidad de los equipos de programación de ***PLAYSTATION*** sobre los de ***NINTENDO 64***, que parecen tener un control mucho mayor sobre el *hardware* de la consola sobre la que trabajan. En pocas palabras: la versión ***PLAYSTATION*** de



VALORACION

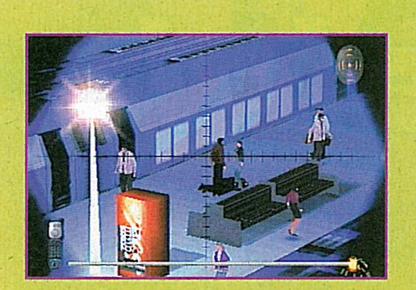
Ha pasado mucho tiempo desde la aparición de MISSION: IMPOSSIBLE para NINTENDO 64. Quizá ello haya servido para que los programadores de X-AMPLE creen un juego mucho más sofisticado a nivel técnico, pero que sigue siendo escasamente atractivo en un apartado tan importante como es el de la jugabilidad. MISSION: IMPOSSIBLE despierta la curiosidad en un primer momento, pero al final cansa.

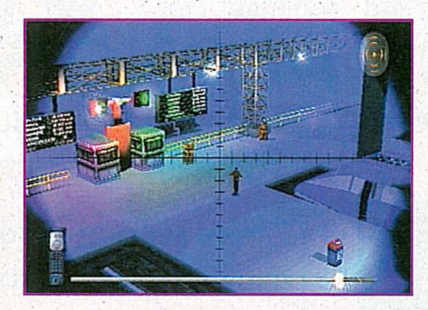
MISSION: IMPOSSIBLE

AVENTURA / ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	ENERGIA
Misiones	20
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD Y PASSWORDS

Waterloo





El nivel que se desarrolla en la estación de Waterloo es, junto a la fase del terminal, la parte del juego más espectacular. En ésta el jugador debe controlar a una serie de francotiradores que, apostados en la parte más elevada de la estructura, deben cubrir a Ethan. La lástima es que el resto de situaciones del juego no mantienen el mismo nivel de interés de estas dos fases.



Más de los mismo

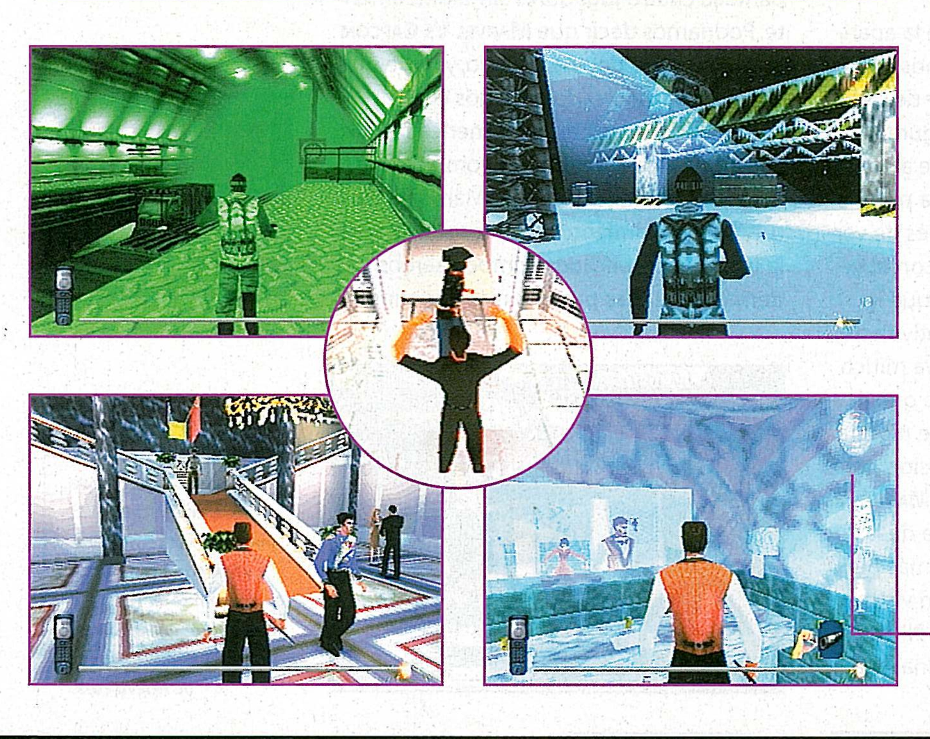




Mission: Impossible en su versión ***PlayStation*** es básicamente el mismo juego que apareció para ***Nintendo 64***. Se han mejorado aspectos como la presentación del juego, incluyendo secuencias animadas mucho más elaboradas y atractivas, así como gran cantidad de efectos gráficos.



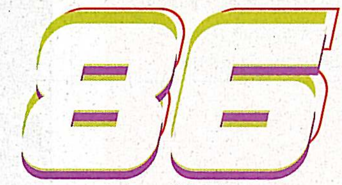




de **Mission: Impossible** es mucho mejor, a nivel técnico, de lo que lo fue en su día el original para ***Nintendo 64***. Se han incluido mejores efectos gráficos (espejos en los cuartos de baño o reflejos en algunos suelos), así como focos de luz en casi cualquier lugar del mapeado. La fluidez de movimientos es aún mayor y en general, prácticamente todo, muestra un aspecto mucho más «real». Todo lo demás sigue siendo prácticamente igual, salvo los nuevos diseños de los menús y las secuencias de introducción, que ahora están pre-renderizadas. Por cierto, el juego está totalmente doblado al castellano, aunque es cierto que podría haberse mejorado (la entonación de la voz no se ajustan a las situaciones).

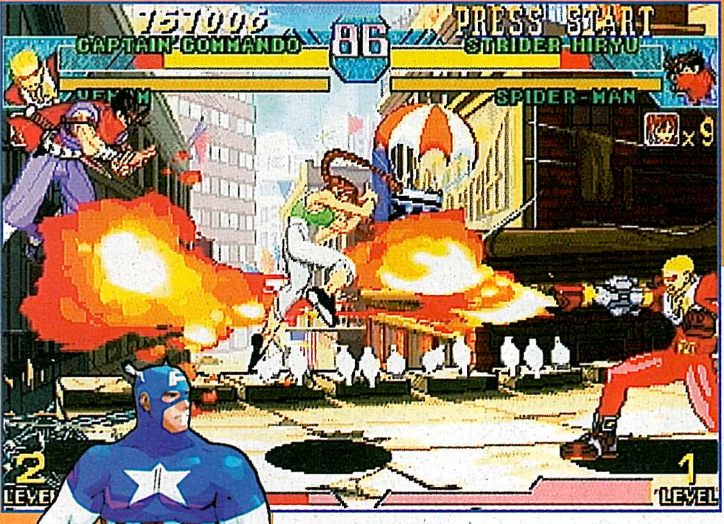
J. C. MAYERICK

__GRAFICAMENTE__ se ha mejorado mucho el motor del juego. Atención, sino, a los reflejos en el espejo del aseo.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	85	85	79	86
es el aspecto que más se ha mejorado, pues se le ha dotado a todo el entorno 3D de una apariencia mucho más real y atractiva. Los efectos de luz y los reflejos de algunas superficies son efectos casi inéditos en PLAYSTATION.	se ha vuelto a prescindir de la grabación original del tema central de la película, sustituyéndolo por la versión «light» de NINTENDO 64. el resto de la banda sonora se limita a una serie de partituras con ritmo, pero sin atractivo.	Nada que objetar en este sentido, con reproducciones más o menos serias del sonido de las armas y explosiones. cabe destacar en este apartado la traducción de todas las voces del juego al castellano.	es en lo que más peca MISSIÓN: IMPOSSIBLE y en lo que sigue pecando. parece que no se ha invertido tanto tiempo en este apartado, como el utilizado para mejorar el apartado gráfico. una auténtica lástima.	  + el apartado gráfico ha sufrido un cambio a mejor. − sus programadores han olvidado potenciar la mayor carencia del original: la jugabilidad.

Marvel Vs. Capcom

El COMBATE del siglo



Parece ser que, desde que Dreamcast pisó el mercado nipón, Capcom no la ha **dejado** descansar ni un momento. Prueba de ello son las **increíbles** versiones de Power Stone, SF Alpha 3 y el que nos ocupa: Marvel Vs Capcom.

Meses antes de la aparición de ***Dreamcast***, muchos de los aficionados a las ***Coin-Op*** de CAPCOM no paraban de preguntar si su *hardware* sería capaz de albergar perfectas conversiones de la placa ***CPS-3*** de CAPCOM. Después de ver los resultados obtenidos con **Marvel Vs Capcom**, a pesar de que la versión recreativa esté basada en el ya mítico ***CPS-2***, no creo que a nadie le quede niguna duda. Esta versión para **Dreamcast** de **Marvel Vs Capcom** es una de las conversiones más perfectas que han visto nuestros ojos. Ni tan siquiera hay una sola pausa para cargar los combates. Después de títulos como Marvel Vs Street Fighter (el anterior título de este tipo), está claro que CAPCOM ha sabido equilibrar en esta entrega la sólida jugabilidad que caracteriza a la mayoría de sus títulos con la terrible confusión originada al mezclar en pantalla cuatro jugadores simultáneamente. Podríamos decir que **Marvel Vs Capcom** gustará a todo tipo de usuario, ya que une en un solo título a ídolos de los comics como Spiderman, Captain America o Hulk; a ídolos de los videojuegos como Strider, Captain Commando o MegaMan; sencillas rutinas y movimientos para los novatos de la lucha y complicados combos aéreos y demás virguerías para los más experimen-

Durante los combates podremos pedir ayuda a nuestro compañero de fatigas o al «ayudante» asignado al azar al principio de la fase.



SUPER	
FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	CAPCOM





Como si de un auténtico comic de la MARVEL se tratase, en esta pantalla podemos ver como Peter «Spiderman» Parker y Venom se enfrentan a muerte (por enésima vez) en los pisoteados tejados de Nueva York.



VALORACION

MARVEL VS CAPCOM es una de las COIN-OP de CAPCOM más jugadas, gracias a su amplio abanico de personajes y posibilidades de juego. Aprovecha la oportunidad y hazte con la versión de DREAMCAST, ya que es completamente idéntica a la recreativa original de CPS-2.

MARVEL VS. CAPCOM

BEAT'EM-UP

GD ROM	
Jugadores	1-2-4
Vidas	1
Fases	7
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	NO
Grabar Partida	SI

Personajes

tados en los *beat'em-up*. En pocas palabras, **Marvel Vs Capcom** es uno de los juegos de lucha más completos que existen. Además, el hecho de ser clavado a la recreativa original en todos sus aspectos lo hacen aún más atractivo. Eso sí, para los puristas del género que reniegan de estos títulos «bastardos» y prefieren un Street Fighter en todo su esplendor, que no se preocupen, que SF Alpha 3 también está al caer.

DOC

Algunos de los especiales de **Marvel Vs Capcom** son tan brutales como el super combinado que tenéis en la pantalla de arriba. Lo mejor de todo (para los no iniciados en la lucha) es que encima es facilísimo llevarlos a cabo.

Por si no fuera poco con los personajes principales, los *helpers* serán más rebuscados aún, sacados de juegos como Ghosts'n Goblins o Legendary Wings.

Onslaught



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
91	88	88	90	88
Lo mejor en este apartado es la posibilidad de seleccionar entre poner el juego a 50 Hz o a 60. Por lo demás, idéntico a la coin-op original tanto en aspecto como en animaciones de los personajes.	La gente de Capcom, al igual que SNK y sus melodías para los KOF, comienza a aburrir un poco con sus ya típicos temas, los cuales son excesivamente parecidos a los de anteriores entregas. Menos mal que suenan con Q-sound.	Todas las voces y los efectos de la coin-op se encuentran intactos en la versión Dreamcast. Al fin, una consola de Sega en las que las voces digitalizadas no parecen sacadas de un bote de fabada asturiana.	Versátil jugabilidad, con un abanico muy amplio de posibilidades de juego, incluyendo el modo de cuatro jugadores (no simultáneos). Los más puristas del género posiblemente lo encuentren demasiado simplón.	+ Idéntico a la recreativa del mismo nombre. − Los freakies (tenía que decirlo) de los beat'em-up lo encontrarán demasiado simple.



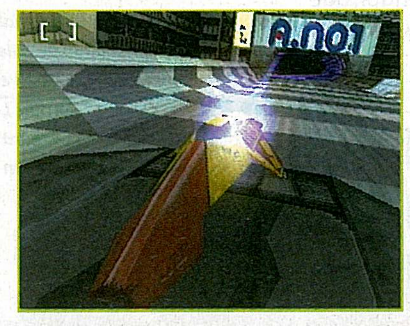
Tres veces BUENO

La primera **entrega** marcó un auténtico hito en PlayStation. La segunda emuló a su antecesora mejorando sus escasos puntos débiles y su jugabilidad. Wip3out toma lo mejor de ambas para crear las más **impactante** de todas las versiones.

En alguna ocasión hemos sido acusados de habernos dejado llevar por la pasión a la hora de juzgar un título, o que nos hemos dejado deslumbrar por el pasado ilustre de una gran saga. Puede que tengan razón, pero no se dan cuenta de que ambos fallos no son posibles si hay, como mínimo, un juego tan bueno y con tantas garantías como sus antecesores. En el caso de **WIP3OUT** nadie podrá alegar prácticamente nada porque nadie podrá discutir tampoco el enorme salto, cualitativo y cuantitativo, de calidad que ha sufrido el juego de PSYGNOSIS. Es evidente que siempre habrá quien diga que se trata de «más de lo mismo» pero conviene recordar que ese «mismo» ha sido una de las páginas doradas de ***PLAYSTATION***. Por empezar por algún lado, **WIP3OUT** es, sin lugar a dudas, la visión más depurada, evolucionada y espectacular del concepto **WIPEOUT**. Desde el primer contacto visual seréis conscientes de que se trata de una versión fiel a todo lo anterior, pero con importantes cambios en el tema gráfico que dan más lustre a todo lo presente en pantalla. Circuitos y naves se presentan en esta ocasión con la nitidez de los gráficos en alta, y se mantiene toda la gama de efectos visuales característicos







LO IDEAL *para ir conociendo los circuitos y el nivel de los contrarios es hacer algunos pinitos en las pruebas sencillas. Si vais directos al modo Torneo, cuando cambie la dificultad y la velocidad no veréis a los rivales.*

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	PSYGNOSIS

VALORACION

Aunque es inevitable que al ver WIP3OUT alguno salga con aquello de que es más de lo mismo con un pequeño lavado de cara o con algunos añadidos, para nosotros esta nueva edición es un auténtico regalo para los amantes de la saga. Los que disfrutaron ayer con el estilo de juego de WIPEOUT con esta tercera entrega y sus modificaciones quedarán muy satisfechos. Los que saben lo que buscan no podrán sentirse defraudados jamás.





La ambientación de los escenarios es quizá la mejor y más cuidada de toda la saga.

WIP3OUT

ARCADE DE CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Modos	5
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

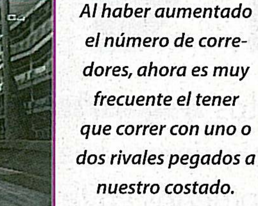








Hay pocas variaciones en las armas con respecto a la anterior entrega, pero siguen siendo igualmente decisivas. El cañón de plasma, pese a ser una de las armas más complejas en el manejo, es demoledor.



Al haber aumentado el número de corredores, ahora es muy frecuente el tener que correr con uno o dos rivales pegados a nuestro costado.



2 jugadores



La novedad más interesante, y habría que decir que esperada, de **WIPE3OUT** es, sin duda, la incorporación de un modo para dos jugadores simultáneos a pantalla partida. Tan buena y veloz como la individual, esta modalidad da la razón a todos los que la estaban echando de menos.



ESTA GIGANTESCA curva en espiral asusta, pero luego acabará por ser vuestra favorita.



AUNQUE POCOS, hay circuitos que cuentan en su trazado con cruces. En las vueltas finales, cuando ya estamos tocados, un roce puede bastar para matarnos.

de la casa PSYGNOSIS. Espectacular, elegante y tan jugable como siempre, **WIP3OUT** cuenta además ahora con nuevos modos de juego y con más circuitos y equipos. La dificultad es creciente y está planteada de una manera más inteligente para no agobiar al corredor desde el principio. A partir de la segunda categoría, el aumento de la velocidad y de las zonas peligrosas es importante, y más de uno pensará que está reviviendo las duras jornadas del primer **WIPEOUT**. Los nuevos modos y la opción para dos jugadores simultáneos os terminarán de convencer de estar sin duda, ante el mejor WIPEOUT de toda la historia.

DE LUCAR

GRAFICOS 95

Los diseños originales y todas las incorporaciones de equipos y circuitos presentan ahora un aspecto alucinante con los gráficos en alta. Una verdadera obra de arte y un nuevo ejemplo de buen gusto.

MUSICA 93

Como ya es habitual en esta saga, temas vanguardistas muy cuidados y con una calidad que hará las delicias de los amantes de esos ritmos. Una banda sonora a la altura del resto de apartados.

SONIDO FX 85

En este apartado muy pocas cosas novedosas que reseñar. Habrá algún sonido nuevo, pero la verdad es que la mayoría son los de siempre. Buenos pero sin nada que pueda asombraros.

JUGABILIDAD 93

Si te gustaron los anteriores, WIP3OUT te encantará. Han incorporado algunos modos nuevos, más equipos, nuevos circuitos y un modo para dos jugadores simultáneos muy competente.

GLOBAL

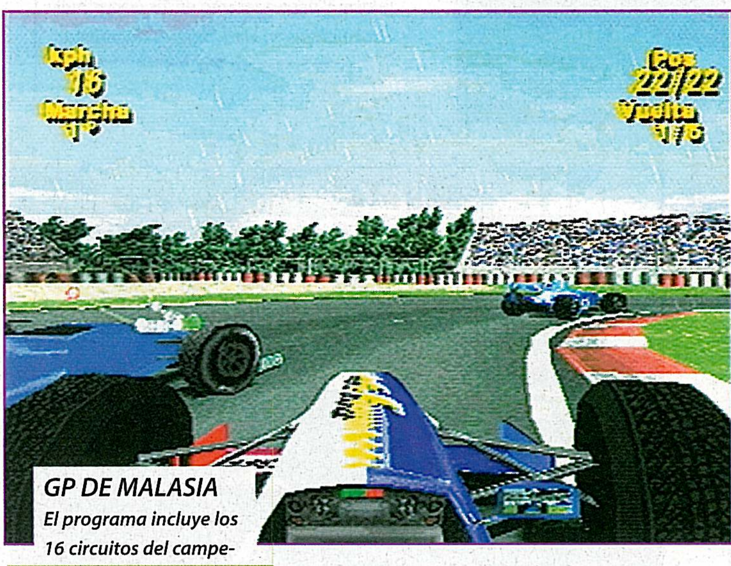


+ El más espectacular y completo de la saga.
- La dificultad de las categorías superiores es tan exigente como la del primer WIPEOUT.

Con sabor ESPAÑOL

Formula One'99

Los pilotos *españoles* de Fórmula Uno hacen su primera aparición en el *mundo* de los videojuegos en la cuarta entrega de la saga de PSYGNOSIS. Además, a la *calidad* de toda la saga se unen algunas *mejoras gráficas* y de sonido.



GP DE MALASIA *El programa incluye los 16 circuitos del campeonato del mundo vigente. Entre ellos se encuentra el de Sepang, situado en **Kuala Lumpur**, donde se celebra el Gran Premio de Malasia.*



SUPER information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	PSYGNOSIS/STUDIO 33

Dentro de PlayStation la **Fórmula Uno** ha estado ligada a la saga FORMULA 1 de PSYGNOSIS. Desde su aparición se han ido sucediendo diferentes entregas en la que distintos grupos programadores (BIZARRE CREATIONS y VISUAL SCIENCES) han contado con la unión de una enorme calidad técnica y de la licencia oficial de la **FIA**. La cuarta entrega vuelve a suponer un cambio en el grupo programador, en este caso STUDIO 33, aunque mantiene los elementos que han dado el éxito a sus antecesores. Así, mientras que en la mayoría de los casos los pilotos y circuitos incluidos corresponden a la temporada anterior, en este programa se han reproducido los datos de la temporada vigente. La citada circunstancia supone un aliciente añadido para el mercado español, ya que entre los pilotos aparecen **Pedro de la Rosa** (Arrows) y **Marc Gené** (Minardi–Ford). Además, se recoge el nuevo gran premio de **Malasia** y es la prime-

REPETICIONES *Después de finalizar cada carrera puede optarse por revivirla mediante las repeticiones. En las mismas la variedad de cámaras es todo un espectáculo.*





DOS JUGADORES *En el apartado de jugadores simultáneos se sigue la tendencia más empleada, que incorpora dos ventanas horizontales o verticales. En este modo sólo se dispone de tres cámaras.*

VALORACION

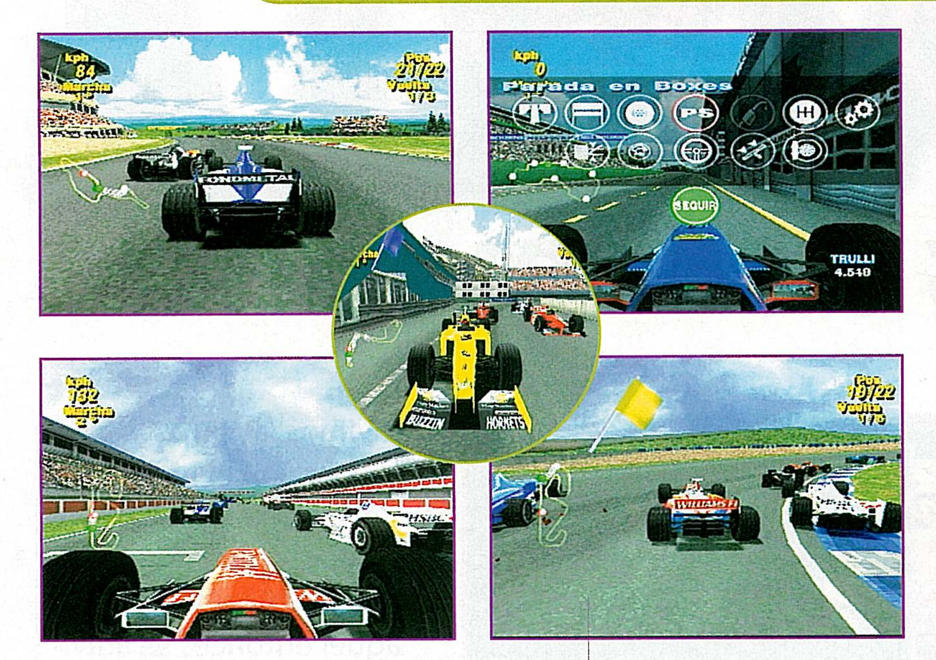
La licencia oficial de la FIA y la calidad técnica que ha acompañado a las diferentes entregas de la saga de PSYGNOSIS, sigue estando presente en el nuevo programa. Además, la actualización a la temporada actual permite la presencia de los pilotos españoles, lo que supone un aliciente adicional para nuestro mercado. Su único rival actualmente es MONACO GP RACING SIMULATION.

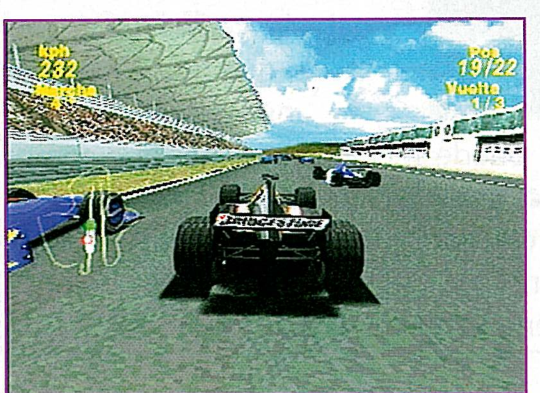


FORMULA ONE'99

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD





COMENTARIOS *La tercera parte de la saga supuso una importante mejora en el apartado de los comentarios gracias a la colaboración de **Jaime Sornosa** y **Balba Camino**. En la cuarta entrega se mantienen dos comentaristas, destacando la descripción de los circuitos y diversos consejos para la conducción mientras la cámara los va recorriendo.*

Repeticiones







Después de finalizar cada carrera, puede optarse por revivirla mediante las repeticiones. En las mismas la variedad de cámaras es todo un espectáculo.







*Uno de los grandes alicientes de cara al mercado español es la incorporación de los pilotos españoles **De la Rosa** y **Gené**. De esta forma se rompe la tendencia de incluir los datos de la temporada anterior.*

ra que vez que aparece **Jacques Villeneuve**. El diseño de los coches es otro de los aspectos destacados, respetando escrupulosamente tanto los colores como los anuncios publicitarios reales. Sorprende la reducción de cámaras, que pasan de 8 a 4, aunque las incluidas son suficientes para lograr espectaculares imágenes. También se ha producido una reducción en el número de jugadores simultáneos, que se ha quedado en 2 después de eliminar la posibilidad de la ampliación a 4 mediante el cable *link*.

Por último, merece una mención especial la gran evolución que ha mostrado la serie en lo que a comentarios en español se refiere, aspecto en el que fue uno de los títulos pioneros. Así, tras los pobres comentarios que padecimos en las dos primeras entregas, la saga ha mejorado considerablemente en las últimas versiones, siendo mucho más creíbles de lo que eran. **CHIP & CE**



GRAFICOS 94

el lujo de detalles con el que han sido diseñado los diferentes coches y la suavidad de movimientos hacen que el apartado gráfico siga siendo uno de los pilares del juego. La reducción en las cámaras no afecta demasiado.

MUSICA 82

Aunque parezca extraño, la música sólo acompaña durante la intro. Los menús, a diferencia de lo que es habitual, transcurren en un silencio que sólo es roto por el sonido que se produce al elegir una opción.

SONIDO FX 94

como en la anterior versión, incorpora dos comentaristas. uno de ellos lleva el peso de las carreras. el otro nos acompaña en un extenso recorrido descubriendo los secretos de cada circuito.

JUGABILIDAD 95

el control de los coches está muy logrado, tanto en el modo simulación como en el modo arcade. además, la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos ofrece nuevas posibilidades dentro de la jugabilidad.

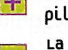
GLOBAL 95







+ La incorporación de los pilotos españoles.



− La eliminación de la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos mediante el cable link.

PESADILLA antes de Navidad

40 Winks



Tuvimos la **suerte** de jugar con él hace unos meses, cuando todavía faltaba mucho para su **total** finalización. Por aquel entonces se adivinaba la **calidad** de un título que hoy, con él en nuestras manos, no puede ser calificado más que como **excepcional**. Es difícil mantener el nivel en todos los aspectos posibles. Pues bien, 40 Winks no sólo lo hace, sino que además todos **rayan** a un gran nivel.

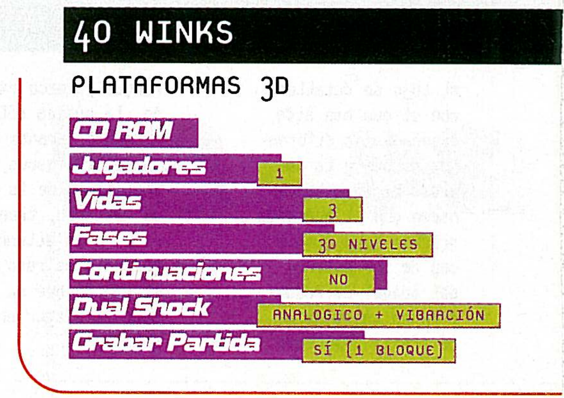


¡Ole! Es lo único que se nos ocurre decir de un juego como **40 WINKS**. Son muchos los juegos de plataformas que han pasado por ***PLAYSTATION***, pero está claro que muy pocos han logrado alcanzar le nivel de esta última producción de EUROCOM. Y como lo primero que llama la atención del usuario es todo aquello que le entra por los ojos, qué mejor que comenzar hablando de las soberbias secuencias de vídeo que animan cada parte del juego, y que tienen como protagonista a un personaje tan singular como «Oso flojo», centro de todas las desgracias posibles. De verdad que todas esas secuencias parecen salidas, por su soberbia calidad, de la misma factoría PIXAR. Siguiendo con el aspecto visual, el siguiente apartado que toca es del motor 3D. Suave, precioso, inmenso... y algo claustrofóbico, aunque sin llegar a los niveles del discutible RASCAL. Si se pregunta por la jugabilidad, se puede decir que es muy elevada. Si se cuestiona la música, se puede argumentar que no sólo es buena, sino que además cuenta con claras reminiscencias de un genio como Danny Elfman. Y si es por el sonido por lo que se quiere tumbar a **40 WINKS**, pues tampoco, porque cuenta con una variedad extensísima de soberbios efectos, y lo que es más importante, todas las voces del juego, incluidas las secuencias de vídeo, están dobladas al castellano (y de qué manera). Por si fuera poco, la longitud del juego es muy notable, aunque puestos a buscar fallos, lo único que se le puede echar en cara es que la dificultad no es muy elevada, por lo que acabar con **40 WINKS** es una cuestion de tiempo. Puede que hayamos pecado de demasiado optimismo, pero es que **40 WINKS** nos ha dejado un excelente sabor de boca. Estas navidades toca despertar a Ruff y Tumble de su peor pesadilla.

J. C. MAYERICK

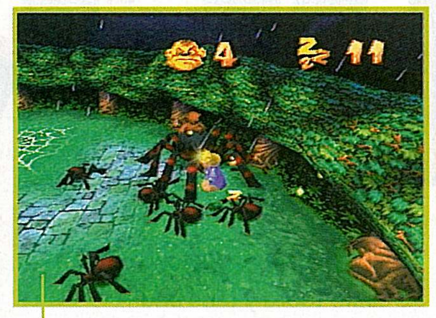


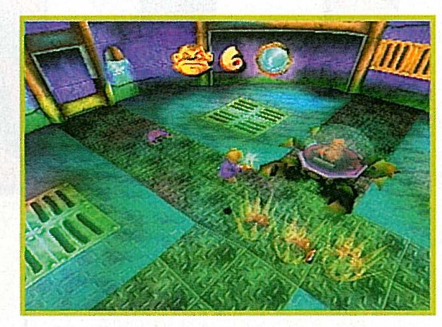
*El entorno 3D de **40 WINKS** es soberbio, aunque buena parte de la culpa recae sobre la gran calidad de las texturas y efectos de luz utilizados. El colorido, por otro lado, invita a descubrir nuevos mundos.*



40 WINKS	
PLATAFORMAS 3D	
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	30 NIVELES
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACIÓN
Grabar Partida	SÍ (1 BLOQUE)







«Oso flojo», el secuaz del malo del juego, estrenará máquina infernal en cada enfrentamiento. Por suerte, sus rutinas de ataque son un poco flojas, haciendo honor a su estrafalario sobrenombre.





En cada mundo... hay que completar cuatro niveles, recoger doce piezas de reloj y rescatar a siete duendecillos, además de acabar con «oso flojo» y competir contra un estrafalario personaje en una carrera con recompensa. Tanto Ruff como Tumble pueden adoptar cuatro apariencias diferentes, que debido a sus habilidades exclusivas, resultan imprescindibles en determinadas situaciones del juego. Una enorme variedad de objetivos que hacen de **40 Winks** un juego sumamente completo y divertido. Como los grandes clásicos.

VALORACION

● 40 Winks es un juego soberbio en todas sus facetas. Tiene buenos gráficos, cuenta con una jugabilidad fantástica y, apartados como la música y el sonido, rayan a un nivel excepcional. Para colmo, las secuencias de vídeo parecen sacadas de una película comercial. ¿Qué más se le puede pedir?
● En todo caso, un poquillo más de dificultad, mención especial para oso flojo, el enemigo al que hay que enfrentarse en cada fase.

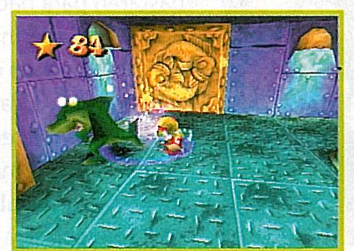




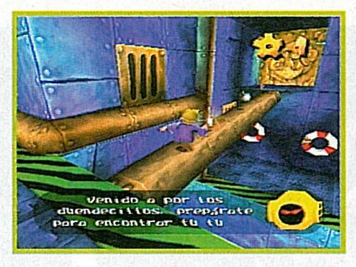
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN ENT.
PROGRAMADOR	EUROCOM

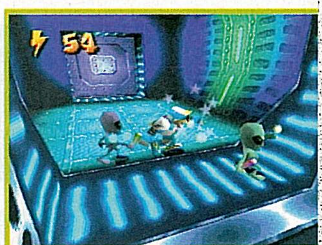


La carrera de los items. Cuando el número de vidas flaquee, se puede recurrir al enemigo que pulula por los mapeados de cada mundo. Si le golpeamos nos retará a una carrera que, en caso de ganar, nos dará derecho a adquirir todos los *items* recogidos durante la prueba.









GRAFICOS — 94

El juego es soberbio en este apartado, con innumerables efectos gráficos y una suavidad de movimientos genial. Lo único que se le puede echar en cara es que, en ciertas ocasiones, el ángulo de la cámara es demasiado cerrado.

MUSICA — 92

Escuchando la partitura de inicio, se encuentran similitudes con las bandas sonoras de Danny Elfman, y lo que es más sorprendente, con el tema principal de una coin-op clásica como Ghouls'n'Ghosts. Realmente buena.

SONIDO FX — 92

Se podría decir que es el aspecto más flojo del juego, de no ser porque todas las voces (y textos, claro está) están perfectamente dobladas al castellano, en lo que es un trabajo de película. Todo lo demás... perfecto.

JUGABILIDAD — 95

Cuando todo es bueno, la jugabilidad no tiene por qué no serlo. 40 Winks cuenta, además, con una característica genial, y es que el control con el Dual Shock es ciertamente insuperable. Muchos otros deben aprender.

GLOBAL



+ Todo en 40 Winks es genial, y el control, mejor aún.

− Acabarse 40 Winks puede ser una simple cuestión de horas.

El Cielo no puede ESPERAR

TrickStyle

Nada ***mejor*** que un título como TrickStyle para hacer el lanzamiento de Dreamcast lo más ***variopinto*** posible. Lo mejor de todo es que TrickStyle, siendo el ***primer*** título desarrollado por Acclaim para DC, es ***adictivo***, jugable y, visualmente ***impresionante***.

Con el objetivo de cubrir todos y cada uno de los géneros existentes en ***DREAMCAST***, CRITERION STUDIOS, de la mano de ACCLAIM, nos brinda la oportunidad de sentirnos como Marty McFly en REGRESO AL FUTURO 2 y sobrevolar los más intrincados circuitos montados en una especie de monopatín volador. **TRICKSTYLE** está situado en el futuro, como se puede deducir por la estética gráfica tan marcada que posee, en un mundo repleto de circuitos por los que deberemos correr y, en el mejor de los casos, ganar. La idea, de buenas a primeras, no resulta original en absoluto, aunque un par de partidas bastarán para hacernos cambiar de opinión en segundos. Sin duda alguna, la mejor baza de **TRICKSTYLE** es la adicción que crea, ya que en cada uno de los circuitos tendremos de quedar primeros o seremos descalificados. La mecánica que habremos de seguir no será sólo correr y ganar, además de las tres zonas disponibles (**UK** al principio y luego **EE.UU.** y **Japón**), una de nuestras principales tareas será vencer a nuestro instructor en cada uno de los más de 20 retos que nos propone, y si somos capaces de vencerle, seremos recompensados con una tabla de nuevas características. También, a medida que venzamos en los circuitos, seremos recompensados



*Dos de los personajes más diferentes del juego en plena faena. En cierto modo, recuerdan a **DE LUCAR** escapando desesperadamente de la malvada Madame Fuzila-Maketas.*





VALORACION

● Aún es pronto para valorar TRICKSTYLE como uno de los grandes en su género y sistema, ya que no sólo es el único título de estas características en EUROPA, ya que tampoco en Japón pueden disfrutar de juegos como éste. El aspecto más importante de TRICKSTYLE es el constante «pique» que se crea entre los demás corredores y tú, el cual te hará jugar una y otra vez con el objetivo de vencer a todos tus oponentes.







*El quinto circuito de **Japón**, el más complicado del juego. No sólo hay que vencer al instructor, además, si caes al vacío, Game Over.*

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	CRITERION

TRICKSTYLE

DEPORTIVO

GD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	18+25 Retos
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	NO
Grabar Partida	SI+VMS GAME



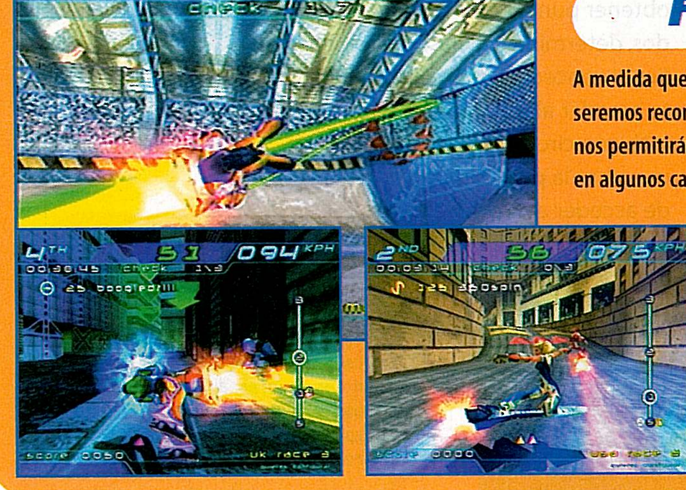
*Los impresionantes escenarios de **TrickStyle** son de lo más variado. Todos van desde claustrofóbicos túneles como el de arriba hasta atajos que pasan por encima del puente de **Londres**.*













Acrobacias

A medida que vayamos superando retos del instructor seremos recompensados con nuevos trucos, los cuales nos permitirán puntuar más en cada uno de los saltos y, en algunos casos, hacernos ir más rápido o saltar más.



con nuevas acrobacias, las cuales nos harán ganar más puntuación y velocidad. Los personajes seleccionables, al igual que las tablas, poseen marcadas diferencias que hacen que uno sea el más rápido, otro el más difícil de tirar al suelo, etc. Gráficamente, y con respecto a la anterior versión que os mostramos el número anterior, **TrickStyle** ha ganado muchos enteros en varios apartados, ya que ha sido mejorada la traducción de los textos en pantalla, y además el *frame rate* no baja en casi ningún momento de 60 fps.

DOC

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
87	93	91	89	87
El problema en este apartado es la falta de referencia con respecto a otros títulos de género similar. Gráficos similares a los de PC, visualmente impactante, pero sin llegar al nivel de SOUL CALIBUR.	Nada más y nada menos que MANTRONIX ha sido el encargado de ponerle una banda sonora de lo más techno a nuestras veloces competiciones. De lo mejorcito que he oído en muchos meses de vicio «ludico-festivo».	A la altura de la banda sonora, sonidos futuristas para propulsar nuestras tablas hasta el infinito. Como de costumbre, al adelantar o ser adelantado, a algún que otro personaje se le escapa algún insulto.	En un principio, TRICKSTYLE nos parecerá de lo más típico, pero después de dos o tres partidas, no podremos soltarlo hasta completar todos los circuitos y retos posibles. Adictivo como pocos títulos de este género.	+ La magnífica banda sonora de MANTRONIX. Muy adictivo. − Posiblemente no sea el juego que se compra junto a una consola de reciente aparición.



Suzuki Alstare Extreme



VUELTA de reconocimiento

Gracias a este **programa** las motocicletas se abren paso en Dreamcast desde su aparición en el **mercado** español. La versión europea incorpora una mejora gráfica en el **compacto** aparecido hace ya tiempo en el mercado japonés.

Los retrasos sufridos en el lanzamiento de la nueva consola de SEGA han tenido como contrapartida una mayor oferta de programas disponibles desde el primer momento. En este primer grupo se incluye el programa de UBI SOFT que cuenta con el tirón publicitario del fabricante de motocicletas japones SUZUKI. Con ello sigue los pasos de otros fabricantes como HONDA (Castrol Honda Superbiking Racing para ***PSX***) o KAWASAKI (Kawasaki Superbikes para ***MD***). Hay que señalar que, el citado patrocinio, no se incorporó en la versión nipona a la que se tituló Redline Racer. Afortunadamente, para los usuarios de nuestro mercado el nombre no es lo único que se ha modificado, ya que toda la animación de las motocicletas ha sido completamente renovada. Así, los pilotos han dejado de ser una continuación inanimada de las motos para tomar vida propia, adoptando diferentes posiciones en función de la inclinación de sus máquinas. Si a ello le unimos la increíble suavidad y los magníficos entornos de los que ya disponía la versión original, se obtiene un programa con una elevada calidad técnica. Los 12 circuitos recogidos representan variados paisajes, que van desde despejadas playas hasta complicadas carreteras de montañas. El sistema de competición es netamente *arcade*, dividiendo los circuitos en varios bloques. El orden de llegada en cada carrera permite obtener puntos que, una vez sumados, determinan la clasificación final. Ser el vencedor en un bloque permite acceder al siguiente, en el que se incluyen circuitos diferentes, a la vez que abre la posibilidad de acceder a nuevas motocicletas. El siste-



ARCADE
La velocidad y la suavidad con la que se mueven las motocicletas son dos de los puntos fuertes de un programa con un enfoque puramente arcade.





FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	CRITERION STUDIOS

VALORACION

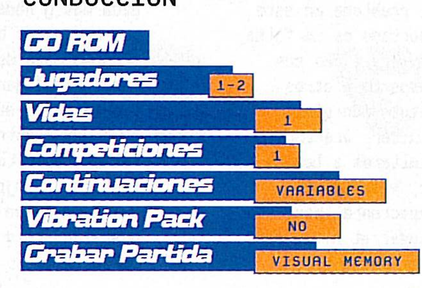
- Las motos están presentes en el lanzamiento de Dreamcast con un programa de corte eminentemente arcade. La velocidad y suavidad son los mejores aliados de un programa que supera con creces a la ramplona versión aparecida en el mercado japonés.







OPCIONES OCULTAS
Inicialmente tanto los circuitos como las motocicletas disponibles son muy limitados. Para poder acceder a nuevos escenarios y máquinas más potentes es necesario superar cada bloque de pruebas con éxito.



SUZUKI ALSTARE EXTREME

CONDUCCION

GD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	1
Continuaciones	VARIABLES
Vibration Pack	NO
Grabar Partida	VISUAL MEMORY







VARIOS JUGADORES Entre las opciones se incluye la posibilidad de que dos jugadores participen de forma simultánea en una misma carrera.

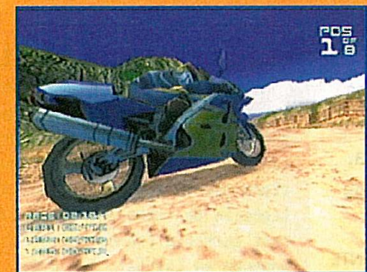




ma de control también es puramente *arcade*, ya que sólo hay que preocuparse de controlar unas manejables motos, capaces de realizar espectaculares saltos sin sufrir ningún tipo de desperfecto. Por otra parte, para mejorar la jugabilidad, se ha reducido el nivel de dificultad de las primeras fases (con respecto a la *beta*), aunque a medida que avanzamos en el programa la técnica se hace imprescindible. En definitiva, hay que felicitar a UBI SOFT por haber sabido rectificar a tiempo, logrando un juego que, aunque mejorable, deja el listón a una altura respetable

CHIP & CE







Repeticiones

El momento más destacado desde el punto de vista visual se produce con las repeticiones. Estas recuerdan a las transmisiones deportivas de competiciones motociclistas. La variedad de cámaras y de perspectivas se unen a una vertiginosa realización, dando como resultado una impresionante sucesión de imágenes.

GRAFICOS 91

La fluidez con la que se mueven todos los elementos del programa pone de manifiesto las posibilidades técnicas de la nueva consola. Destaca la mejora con respecto a la versión japonesa.

MUSICA 85

La música juega un importante papel en el programa, ya que acompaña tanto durante los menús como en el transcurso de las diferentes carreras. La calidad es buena aunque no destaca demasiado.

SONIDO FX 80

Los efectos incluidos en el compacto son muy escasos. La mayoría se limitan a la reproducción del sonido de los motores, quedando en un segundo plano por la presencia continua de la música.

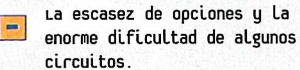
JUGABILIDAD 87

En la línea de las recreativas, el control de las motocicletas no ofrece ninguna complicación. La escasez de opciones y la enorme dificultad progresiva juegan en su contra.

GLOBAL



+ Las modificaciones respecto a la versión nipona.



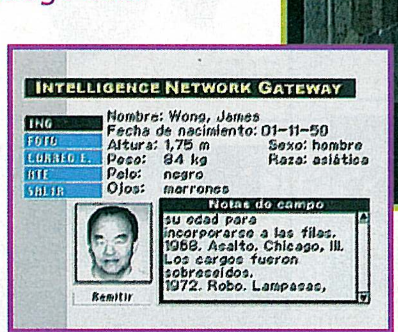
− La escasez de opciones y la enorme dificultad de algunos circuitos.

Enfréntate al FUTURO

The X-Files

Tras visitar PC y Mac, la **aventura gráfica** de Expediente X llega a PSX con una **superior** calidad de vídeo y traducido al castellano. Con **guión** del propio Chris Carter, el juego está concebido como un episodio más de la serie.



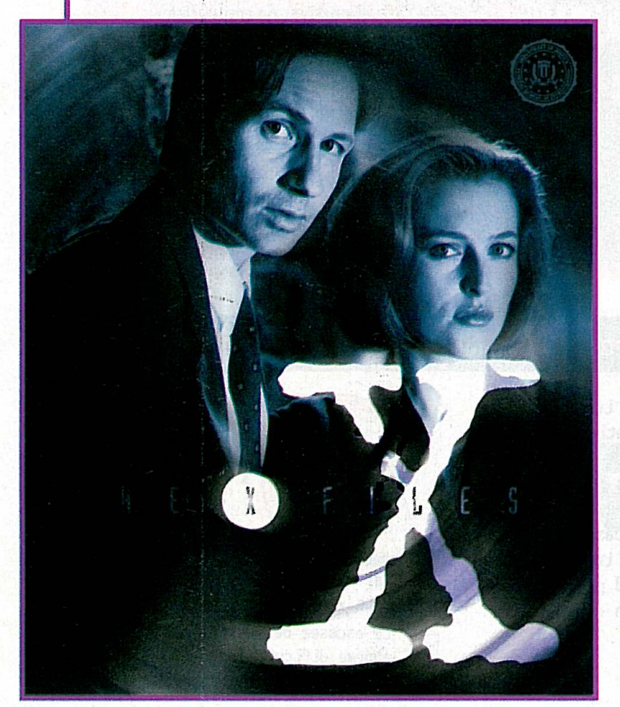


El juego de FOX INTERACTIVE irrumpe en ***PSX*** para aliviar en la medida de lo posible la carencia de aventuras gráficas para consola, un género completamente saturado en ***PC***, pero pocas veces explotado en la consola de SONY. En contra de lo esperado, la conversión ***ORDENADOR/PSX*** ha sido perfecta en este caso, y **THE X-FILES** no sólo goza de una calidad de vídeo muy superior a la versión ***PC-MAC***, sino que los tiempos de carga de CD son mínimos y el juego llega totalmente traducido al castellano (las voces pertenecen a los mismos actores de doblaje de la serie). Bajo guión de **Chris Carter** y contando para ello con todo el elenco de la serie (**Duchovny, Anderson, Pileggi**…), para la creación de **THE X-FILES** se rodaron secuencias en 30 localizaciones diferentes de **Seattle** como si de otro episodio de la serie se tratase. En el juego el usuario toma el papel de Craig Wilmore, un agente del FBI encargado de localizar el paradero de los desaparecidos Mulder y Scully. Durante la aventura deberá interrogar a testigos, recoger indicios e incluso hacer uso de su arma. A lo largo de los cuatro CDs los fans de EXPEDIENTE X podrán encon-

OBJETOS *Willmore cuenta con un montón de objetos para facilitar su misión. Desde el arma reglamentaria y las esposas hasta una ganzúa para abrir puertas, una linterna o gafas de visión nocturna.*







SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SCE
PROGRAMADOR	FOX INTERACTIVE

VALORACION

Aunque en PC se trata de un género casi saturado, existen pocas aventuras gráficas para PSX, por lo que se agradece y mucho la aparición de este THE X-FILES, sobre todo si se es fan de la serie de TV. Lástima que, a pesar de sus cuatro CDs, el juego sea demasiado breve, claro que la libertad de movimientos hace que puedas llevar tu investigación al ritmo que tu decidas. Y la traducción al castellano es casi perfecta (salvo por algunas pistas -periódicos, libros- que permanecen en inglés). Sin duda, una de las mejores aventuras.

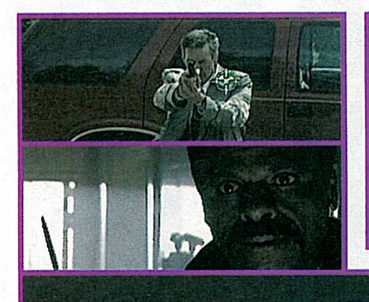
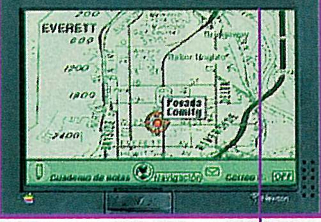




THE X-FILES

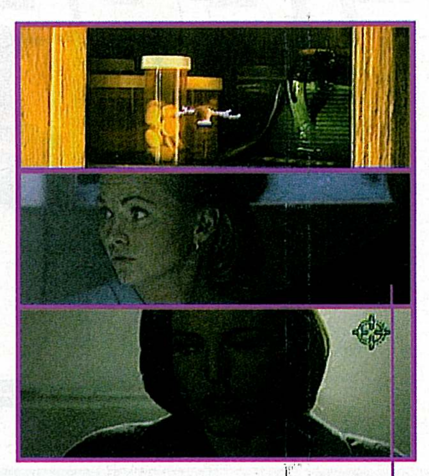
AVENTURA GRAFICA

4 CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Continuaciones	NO
Ratón	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

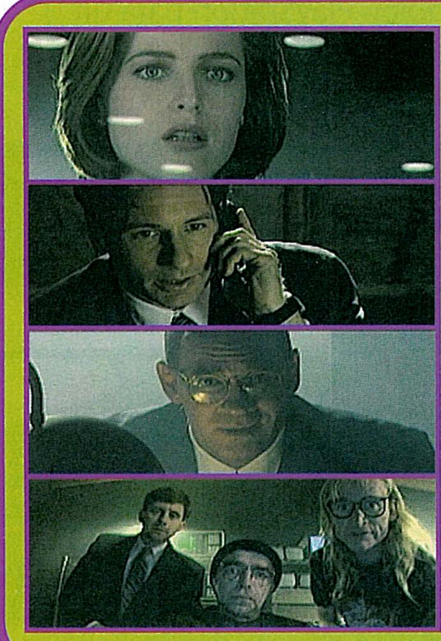





Arriba teneís una instantánea del PDA Newton de Willmore, herramienta imprescindible para viajar de un punto a otro de ***Seattle.***



¿Qué «paaacha»? Dijo Scully al ver a Lauren Tewes, la Julie de VACACIONES EN EL MAR.



El reparto

Además de Mulder y Scully, durante la investigación harán su aparición otros rostros conocidos de la serie, como el director adjunto Skinner, Mister X, el agente Pendrell o los tres editores de El Pistolero Solitario (Byers, Langly y Frohike). Sin olvidar a los aliens y su aceite negro.



WILLMORE *Este agente del FBI ha recibido la misión mas importante de su carrera, localizar el paradero de Mulder y Scully.*



COMO LA SERIE DE TV *El juego está concebido como si se tratase de otro episodio de TV más, sin olvidar los títulos de crédito y la cabecera de la serie.*

trar un buen número de guiños relacionados con la serie, como que Mulder y Scully se alojaran en un motel de Comity (escenario del episodio títulado SyZyGy) donde aún quedan restos del vodka con naranja consumido por Fox en aquel capítulo. **THE X-FILES** es un buen juego con el que disfrutarán no sólo los fanáticos de la serie, sino cualquier amante de las aventuras en general.

NEMESIS

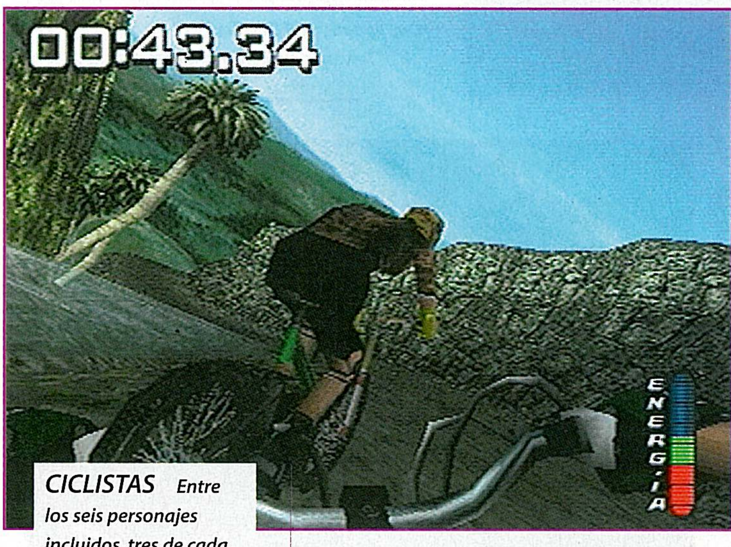
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	90	92	84	89
The X-Files hace gala de las más nítidas secuencias de vídeo que se recuerdan en PlayStation (muy superiores a las de PC/Mac). El resto del juego se compone de pantallas estáticas digitalizadas del escenario.	Empezando por la sintonía de la cabecera de la serie de TV (obra de Mark Snow), toda la ambientación musical del juego está tratada como cualquier otro capítulo de Expediente X.	La versión PlayStation utiliza las mismas voces en castellano que la versión híbrida Mac/PC, en cuya elaboración participaron los actores de doblaje de la serie de televisión. Si cierras los ojos es como oir otro episodio más.	Sin ser tan divertido de jugar como The Secret of the Monkey Island, Snatcher o Policenauts, The X-Files tiene a su favor la libertad total de movimientos para desarrollar la investigación... y las fases de disparos.	+ El doblaje al castellano y la calidad de vídeo. − No se puede utilizar el ratón de PlayStation y el juego es algo corto.





No Fear Downhill Mountain Biking

Las ***bicicletas*** de ***montaña*** protagonizan un programa en el que Codemasters consigue el ***mejor*** resultado hasta ahora logrado en PlayStation para un ***simulador*** de este tipo. Las bicicletas no son sólo para el verano.



CICLISTAS Entre los seis personajes incluidos, tres de cada sexo, se incluye una ciclista española. La elección de cada personaje lleva implícita unas características técnicas diferentes.

Tras probar suerte con títulos como Colin Mc Rae, CODEMASTERS ha decidido entrar de lleno en el género de las bicicletas de montaña con un título que también aparecerá para ***PC***. De esta forma se convierte en el primer juego para ***PlayStation*** que recoge a las bicicletas como únicas protagonistas, sin necesidad de tener como compañeras a las piraguas o los monopatines. El programa se basa en carreras entre dos ciclistas, en las que para clasificarse hay que llegar a la línea de meta antes que el contrario. Independientemente del modo emple-



VALORACION

- Hasta ahora las bicicletas siempre habían compartido cartel con otras disciplinas dentro del catálogo de PLAYSTATION. CODEMASTERS ha decidido darles un papel de primera figura, logrando la mejor reproducción aparecida hasta estos momentos dentro de los simuladores de bicicletas de montaña.



DOS JUGADORES Aunque se anunció la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos, en la versión final sólo pueden participar dos. Una vez más, el sistema empleado es el de dividir la pantalla.

NO FEAR DOWNHILL...

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	3
Fases	25 CIRCUITOS
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)



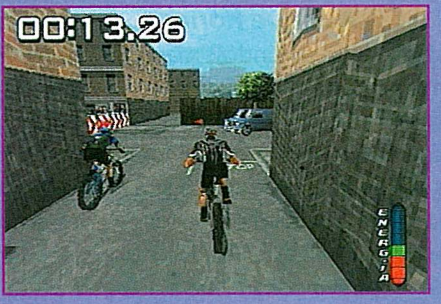
VIDEOS *Junto a la intro, el programa ofrece dos vídeos promocionales: uno de la marca GIANT, y otro de próximos lanzamientos de CODEMASTERS.*

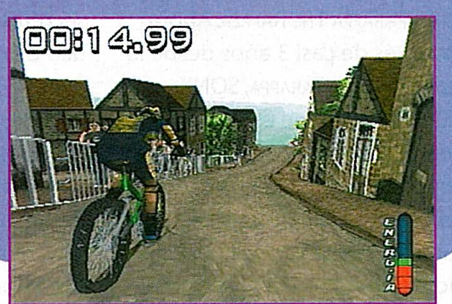


Cámaras



Cuatro cámaras constituyen la oferta visual del programa. Entre ellas destaca la que ofrece una vista desde el manillar.





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CODEMASTERS
PROGRAMADOR	UDS

ado, el número máximo de ciclistas que participan en una carrera de forma simultánea es de dos. Así, mientras que en el modo un jugador las carreras se desarrollan a pantalla completa, en el modo dos jugadores simultáneos se emplean sendas ventanas. Incluso en el modo denominado «duelo», en el que pueden participar cuatro jugadores, éstos deben actuar de dos en dos. Esta circunstancia supone una desagradable sorpresa, ya que en las primeras noticias sobre este programa se anunciaba la participación de hasta cuatro jugadores simultáneos.

Dejando a un lado las opciones, el aspecto más destacado del programa es la manejabilidad de las bicicletas. El control es muy realista, incluyendo una barra de energía que hay que dosificar para llegar con garantías a la meta. Además, es posible realizar todo tipo de saltos y de espectaculares piruetas. Gráficamente la alta resolución logra el mejor resultado visto hasta el momento para un programa de bicicletas para *PLAYSTATION*. Por último, destacar el patrocinio de la marca NO FEAR, cuyo vídeo promocional aparece en las opciones.

CHIP & CE

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD
90	85	81	91
La alta resolución y la suavidad de movimientos hacen que el compacto sea el más destacado gráficamente dentro de los que recogen pruebas de bicicletas de montaña.	La selección musical incluida ofrece ocho melodías diferentes. Es posible tomar la decisión de que sólo haga acto de presencia en los menús, o que aparezca también durante el transcurso de las carreras.	Es el aspecto con menor protagonismo en el juego, ya que se limita a reproducir el sonido de los frenos, el de los pájaros y, en ocasiones, el murmullo del público. De todas formas cumplen con su función.	El control de las bicicletas de montaña constituye una fiel reproducción de la realidad. La barra de energía supone un elemento más dentro de la simulación.

GLOBAL



\+ La fiel reproducción del control de las bicicletas.

\- La limitación a dos jugadores simultáneos después de haber anunciado cuatro.

Um Jammer Lammy

CUERDA para rato

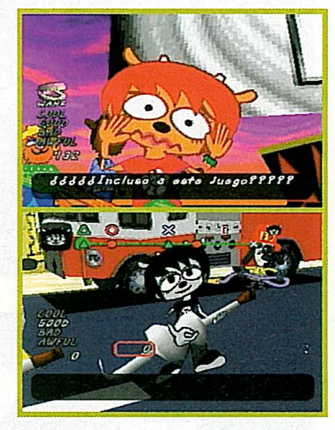
La ***fiebre*** musical que está azotando todo ***Japón***, tanto en el ámbito recreativo como en el doméstico, ***comienza*** a notarse hasta en España. Uno de los primeros títulos que comenzará aquí la oleada de juegos «***musicales***» es nada menos que este magnífico Um Jammer Lammy.





Aunque Konami está creando auténticas maravillas musicales como Guitar Freaks, Pop'n Music, DrumMania o, especialmente, la saga Beatmania, está claro que uno de los títulos que marcó un antes y un después en este, relativamente, nuevo género, fue el gran Parappa The Rapper. Ahora, después de casi 3 años desde la aparición de Parappa, SONY COMPUTER pone en el mercado español **Um Jammer Lammy**, una especie de secuela que cambia estilo musical y protagonista del juego, pasando de ser un simpático perro rapero a una extraña vaca guitarrista. A pesar de estos cambios, el aspecto visual, con esos cómicos personajes de «papel» y ese impresionante colorido, el sistema de juego de **Um Jammer Lammy** se ha mantenido similar al de la primera entrega, aunque la dificultad general de cada uno de los escenarios del juego se ha visto aumentada. Eso sí, uno de los aspectos por los que Parappa The Rapper fue descalificado, su escasa longitud de juego, se ve en **Um Jammer Lammy** brutalmente aumentada, ya que unido al modo de un jugador podemos encontrar nuevos modos y opciones secretas e incluso una modalidad de dos jugadores. Con respecto a las opciones secretas, lo más destacable es la posibilidad de utilizar efectos de Flanger, Wah Wah, etc. durante la partida, los cuales iremos arrebatando a nuestros oponentes. El nivel Cool, al igual que en la pri-





Ulammy *No, no es que Lammy esté descolorida, es que ésta es Ulammy, su triste Alter Ego, la cual, a falta de Parappa, se enfrentará a nosotros o nos ayudará a superar cada una de las fases del juego.*



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	NANA ON-SHA







VALORACION

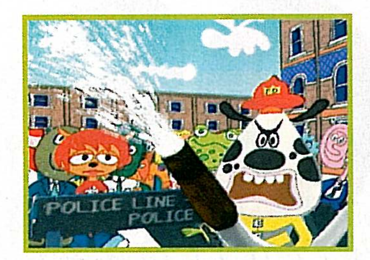
- UM JAMMER LAMMY no sólo es un colorista título de género musical, además, derrocha jugabilidad, originalidad y buen hacer en todos sus aspectos. Si nunca antes habías probado un título cuyo género se acercase más a una guitarra que a un control pad, este es el momento más adecuado.

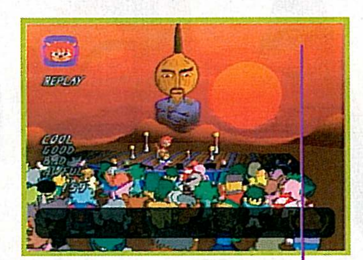


UM JAMMER LAMMY

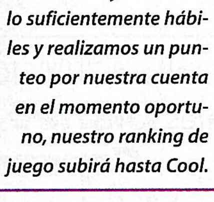
SIMULADOR MUSICAL

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	39 en total
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)









Cool Baby! *Si somos lo suficientemente hábiles y realizamos un punteo por nuestra cuenta en el momento oportuno, nuestro ranking de juego subirá hasta Cool.*





Si no te decidiste a meterte de lleno en este tipo de juego con PARAPPA THE RAPPER, *con este juego ya no tienes excusa. La banda sonora es antológica y proporciona mucha más diversión y entretenimiento de lo que puedas imaginar.*

Parappa

Si pensábais que **UM JAMMER LAMMY** perdería su gracia al no incluir al simpático perrillo que protagonizaba PARAPPA THE RAPPER, estábais muy equivocados, ya que Parappa también hace aparición en esta segunda entrega. Todos los temas del juego se convertirán de Pop o Rock a Hip Hop.

"El infienno" *A lo largo de nuestra aventura, recorreremos decenas de lugares como un concierto, la calle, el cielo (en avión) o, como podéis ver en la pantalla de la derecha, el mismísimo infierno.*

mera entrega del juego, solo podremos alcanzarlo si somos unos auténticos astros de la guitarra. Los modos secretos están compuestos principalmente por un divertido 2 jugadores, en modo cooperativo o *versus*, en el que podremos elegir como rival o acompañante a Ulammy, una versión «descolorida» y tristona de la protagonista, o al mismísimo Parappa. Hablando de Parappa, el pequeño «perrillo» rapero podrá ser el protagonista del juego si nos lo terminamos antes con Lammy, de tal manera que todos los temas sonarán con nuevos ritmos hip hop e, incluso, si jugamos a dobles junto a Parappa, cada uno de los temas seran remezclas que unirán el Rock o el Pop de Lammy con el Hip Hop de Parappa de un modo fluído y perfecto.

DOC

GRAFICOS 90

El estilo gráfico utilizado en PARAPPA THE RAPPER se repite en esta segunda entrega, aunque su calidad es muy superior. Los gráficos más coloristas y simpáticos que cualquier PLAYSTATION haya podido poner en pantalla nunca.

MUSICA 95

Lógicamente éste es el apartado más «potente» de UM JAMMER LAMMY. Por si no fuera bastante con todos los rockeros e impresionantes temas de Lammy, al jugar con Parappa se convierten en magistrales remezclas de estilo Hip Hop.

SONIDO FX 92

Tampoco se queda atrás este apartado, ya que, aunque la música de fondo de cada uno de los temas ha sido comprimida en formato XA en el CD-ROM, los sonidos emitidos por la guitarra (efectos incluidos) son creados por el chip de sonido.

JUGABILIDAD 89

Tan sólo el hecho de tener «oreja en lugar de oído» puede empañar este apartado. La posibilidad de seleccionar entre varios modos, en especial el de jugar con Parappa, hacen de UM JAMMER LAMMY una fuente inagotable de diversión.

GLOBAL



\+ Los simpáticos gráficos y, por supuesto, la música.

\- Si no eres muy aficionado a este tipo de juegos de género musical... ¡hasta luego Lucas!

Clásicos ANIMADOS de ayer y hoy

Magical Tetris Challenge

Aunque ***aparece*** bajo sello ACTIVISION, este ***peculiar*** TETRIS protagonizado por los personajes ***Disney*** es, ni mas ni menos, que el primer título de N64 programado por ***Capcom***. Y se nota, ya que supera tanto en gráficos como en jugabilidad al reciente TETRIS de NINTENDO.

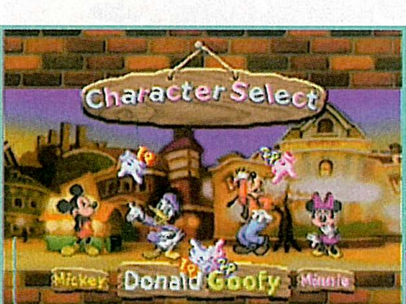
SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACTIVISION
PROGRAMADOR	CAPCOM

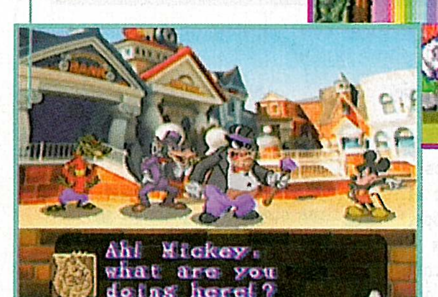


De forma casi simultánea a la aparición de THE NEW TETRIS de NINTENDO, llega al mercado un nuevo título basado en la inmortal creación de **Alexey Pajitnov**. Y no hablamos de otro TETRIS cualquiera. Esta nueva versión destaca por incorporar magias (a la usanza del TETRIS BATTLE GAIDEN), estar protagonizado por los personajes DISNEY y haber sido programado ¡por CAPCOM! Al igual que en los lejanos tiempos de ***MEGA DRIVE*** cuando, debido a extrañas razones, la CAPSULE COMPUTERS daba a luz joyas de la talla de STRIDER, MERCS y CHIKI CHIKI BOYS bajo sello SEGA, este **MAGICAL TETRIS CHALLENGE** llega a **Europa** con la marca de ACTIVISION. Viendo la gente que lo ha programado (incluso ARIKA, la subsidiaria de CAPCOM responsable de los STREET FIGHTER EX, participó en el desarrollo del juego) no es de extrañar que **MAGICAL TETRIS CHALLENGE** sea tan bueno. Como era lógico, el juego no hace ningún uso del potencial gráfico de ***N64*** (seguro que la inminente versión ***PSX*** será clavadita), pero los marcos y personajes que adornan cada pantalla de juego y la constante aparición de pantallas estáticas lo hacen infinitamente más vis-

*Aunque el patrocinio de DISNEY podría hacer creer a algunos que **MAGICAL TETRIS CHALLENGE** es un cartucho sólo para críos, nada más lejos de la verdad. Es un completo vicio que no respeta edad ni condición.*



MICKEY Y CIA.
***MAGICAL TETRIS CHALLENGE** incorpora como personajes seleccionables a Mickey, Donald, Goofy y Minnie, aunque aparecen como enemigos otros personajes DISNEY, como Pete Patapalo o El Lobo Feroz.*



MAGICAL TETRIS *Ahora podrás eliminar de un porrazo los bloques que te atormentan. Por cierto, hemos descubierto que el parecido entre **PEPO** alias **THE SCOPE** y Goofy va mas allá de su gigantesco lunar nasal. Goofy en **Italia** se llama Pippo.*

VALORACION

Que cosas. Nos hemos tirado cerca de tres años sin llevarnos un solo TETRIS en N64 para llevarnos a la boca y ahora aparecen dos de golpe, aunque es cierto que este MAGICAL TETRIS CHALLENGE de CAPCOM/ACTIVISION es bastante superior al THE NEW TETRIS de NINTENDO. Quizá parezca algo más infantil y no incorpore modo de cuatro jugadores, pero es bastante más atractivo y sobre todo divertido.

MAGICAL TETRIS CHALLENGE

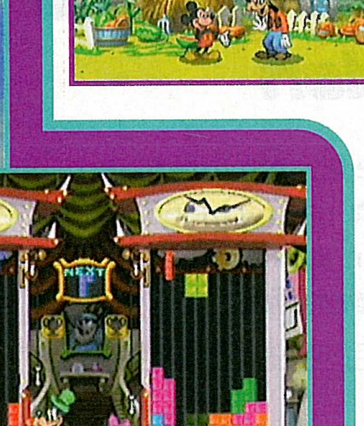
PUZZLE

Megas	128
Jugadores	1-2
Vidas	1
Modos de juego	4
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	NO



Aunque es una pena que no incorpore el modo para cuatro jugadores de THE NEW TETRIS, MAGICAL TETRIS CHALLENGE sí incluye un modo *versus* para dos, en modo clásico o *Magical*.





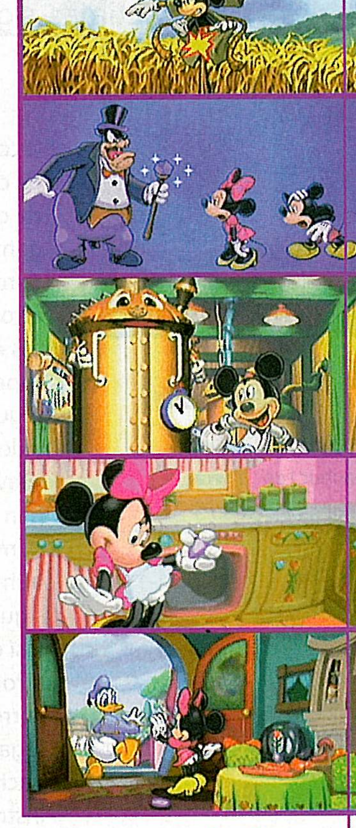
toso y atractivo que el reciente THE NEW TETRIS. Es evidente que el cartucho está enfocado a un público más bien infantil, pero su psicodélica mecánica, con magias que hacen aparecen bloques gigantes o con formas delirantes, logra hechizar incluso a los usuarios más talluditos (como **DE LUCAR**, que hizo la EGB con **Bismark**). Y para aquellos *fans* del TETRIS más purista, el juego incorpora dos modos con la mecánica clásica, sin magias de ningún tipo, con las que matar horas y horas ante el televisor. Cierto es que **MAGICAL TETRIS CHALLENGE** ofrece menos extras que THE NEW TETRIS (no hay modo de cuatro jugadores ni batería donde grabar las líneas cosechadas), pero si comparamos ambos, el cartucho protagonizado por la familia DISNEY es bastante más divertido y ameno. Y el apartado gráfico, aunque no es importante en un TETRIS, es bastante superior. CAPCOM podía haber escogido entre mil de sus mejores títulos (FINAL FIGHT, SFII, GHOSTS'N GOBLINS, etc.) para empezar en ***N64*** y eligió un TETRIS. La jugada le ha salido bien, aunque seguro que puede hacer cosas mejores. **NEMESIS**



El modo Magical Tetris incorpora la posibilidad de hacer cinco líneas de una sola tacada (Pentris) gracias a unas fichas especiales de color blanco.



*Al igual que el reciente THE NEW TETRIS, **MAGICAL TETRIS CHALLENGE** incorpora un sistema de sombras que permite saber dónde va a situarse la ficha.*



Intro

El primer cartucho de CAPCOM para ***N64*** hace gala de un gran número de imágenes estáticas protagonizadas por los personajes DISNEY, antes y durante la acción.



GRAFICOS 73

este es sin duda el aspecto más flojo de cualquier TETRIS, y este juego no es ninguna excepción. A pesar de ello, MAGICAL TETRIS CHALLENGE es bastante más bonito y colorista que THE NEW TETRIS.

MUSICA 90

A pesar de las limitaciones del cartucho, la música es uno de los aspectos más logrados de esta primera producción de CAPCOM para N64. Es difícil de escoger una, pero la mejor melodía es la del escenario de Minnie.

SONIDO FX 79

en cuanto a efectos de sonido el juego ofrece poco más que el típico sonido de las fichas al impactar. Dado que hablamos de un cartucho de 128 megas no hubiera estado de más la inclusión de alguna voz digitalizada.

JUGABILIDAD 90

A la jugabilidad y carga adictiva inherente a cualquier TETRIS, éste le añade además ataques mágicos, como los del inolvidable TETRIS BATTLE GAIDEN, lo que eleva aún más la diversión. Es el mejor TETRIS de N64.

GLOBAL



+ Los gigantescos bloques del modo Magical.
- Es un buen juego, pero CAPCOM podría haber empezado en N64 con algo más llamativo.

LIBERTAD *Total*

Carmageddon

Mucho **ruido** es el que levantó este juego en su **presentación** para el mundo de los ordenadores. En **consola** se ha suavizado, pero por muy **zombies** que sean las víctimas, sigue siendo **salvaje**.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	SCI



No vamos a recordar una vez más toda la polvareda que ha levantado este juego. Eso de que te den puntos por atropellar a gente tiene su gracia, es indudable, pero que en las versiones para ***PC*** arrollar a embarazadas otorgara puntos extra, era lo que tanto estaban esperando defensores del menor, jugueteros y demás enemigos del videojuego. En consola todo se ha suavizado, como era de esperar, y se han olvidado de embarazadas y demás y han sido sustituidos los humanos por alienígenas, aunque se sigue pudiendo atropellar animales (así que ya sabéis, según los censores atropellar vacas es políticamente correcto). Pero cuando os pongáis a jugar os daréis cuenta de que el hecho de que ponga en el manual de instrucciones que son alienígenas es como si dijeran que son bailarinas de aerobic, ya que su aspecto es totalmente humano y su sangre es roja, además, al atropellarlos se desmembran de la misma manera que hacían los luchadores de MORTAL KOMBAT cuando se les hacían determinados *fatalities*. Así pues, si os gusta la violencia gratuita no os echéis atrás por que sean alienígenas, ya que jugando no lo parecen (incluso se arrodillan mujeres pidiendo que no les atropelles, y puntúan *combos* de dos, tres o más víctimas de una tacada). Otra cosa es que busquéis en **CARMAGEDDON** un buen juego de coches, ya que aunque cuenta con variados modelos, gran cantidad de escenarios y circuitos y extensos trazados, no deja de ser un *arcade* más, uno de tantos que últimamente hemos disfrutado en ***PLAYSTATION*** en estos últimos tiempos. Eso sí, con la salvedad de su estructura de juego, que



OBJETOS *Hay un montón de objetos en* ***CARMAGEDDON.*** *Los hay útiles y ridículos, los hay que te fastidian e incluso hay algunos que afectarán a todos los coches de la carrera.*

VALORACION

La censura no se ha salido con la suya. Aunque se haya obligado a sustituir aliens por humanos, el hecho es que gráficamente no se nota nada, y si no lees el manual realmente crees que estás atropellando seres humanos. Los primeros cinco minutos divierte, ya que se arrodillan, imploran clemencia y luego pisas el acelerador y parece que explotan en el parachoques. Una vez acostumbrados a esto, CARMAGEDDON se convierte en un arcade cuyo principal atractivo es el obtener todos los coches.

Aliens muy humanos



Sangre roja y cuerpos desmembrados hacen que las víctimas no parezcan alienígenas.



TODO VALE *Conducir más rápido que nadie, aplastar a los rivales y destrozar a cuanto alienígena se ponga delante de nosotros serán las únicas reglas que debamos seguir.*

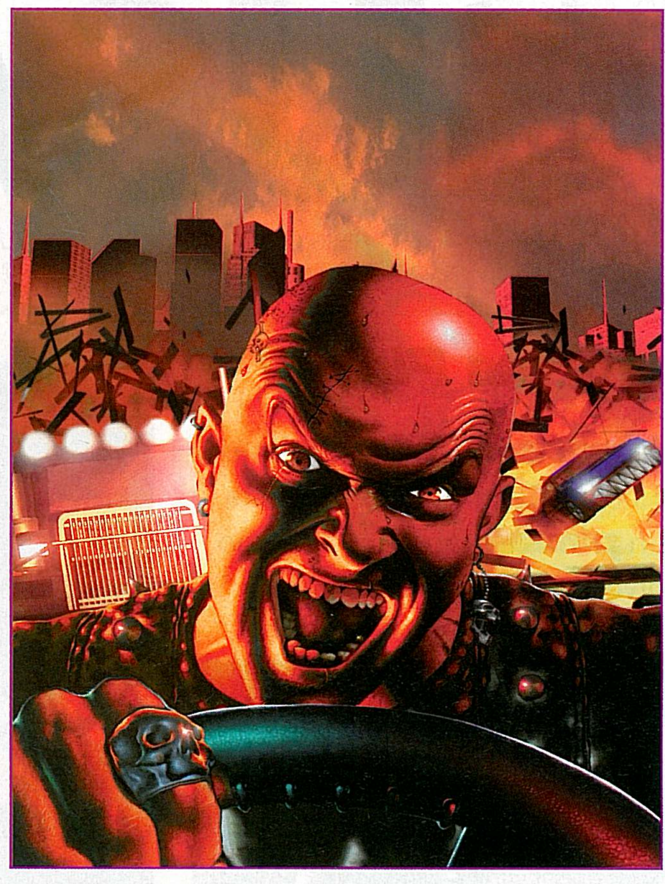
CARMAGEDDON	
ARCADE DE CONDUCCION	
CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD



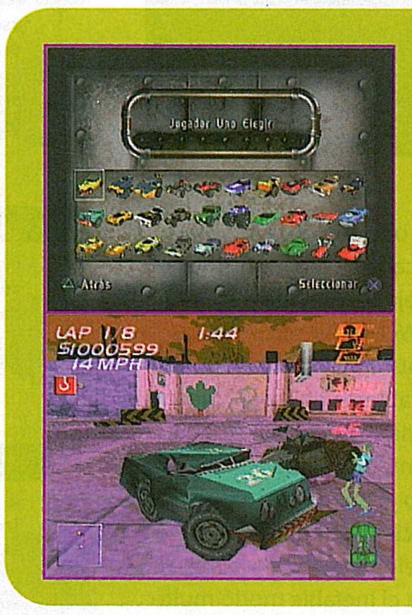
PERDIDOS EN EL RIO *El juego sigue la mecánica de ir pasando por check points, pero en escenarios abiertos será fácil despistarnos y perder alguno. La única solución es retroceder.*

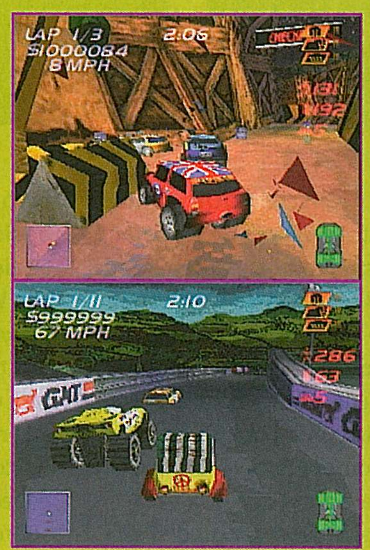


ATROPELLANDO *que es gerundio. La «gracia» del juego está sin duda en el atropello a los alienígenas. Al acercarse a ellos implorarán perdón de rodillas, pero todo acabará con su cuerpo en el parabrisas.*



deja en nuestras manos la posibilidad de jugar de una forma salvaje o no. Lo único que hay que procurar es acabar los circuitos antes de que finalice el tiempo establecido y, sobre todo, evitar que nuestro coche quede completamente destrozado. Y si además podemos dar «pasaporte» a unos cuantos alienígenas y a coches rivales, así como realizar piruetas y saltos, conseguiremos los puntos necesarios para ir cambiando nuestro vehículo por otro más potente o estrafalario y conseguir ir superando cada circuito hasta completar los más de 30 que incluye. **THE SCOPE**





Coches

Aunque hay muchos de ellos que no tienen demasiado atractivo, nada menos que 30 coches se han incluido, que deberemos ir poco a poco sacando a la luz merced al dinero que vayamos obteniendo en las carreras. Mención especial al mini con la bandera británica.

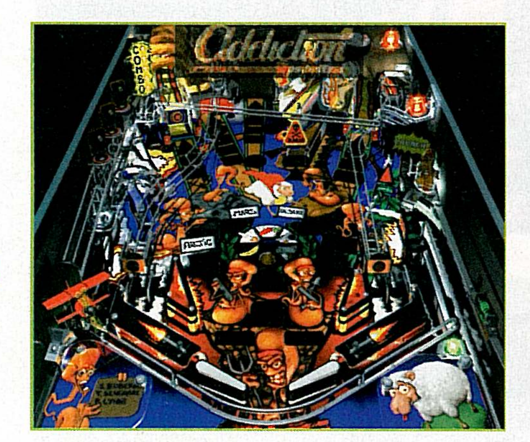
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
83	80	87	85	84
Muy normalitos aunque resultones. El diseño de los coches es bastante impersonal, y los escenarios destacan por su irregularidad visual, siendo algunos buenos y otros realmente sosos. Los aliens son muy humanos.	La de la intro es la mejor de todo el conjunto, y la que se escucha en las carreras es más bien machacona y queda oculta tras los FX.	En un juego con tanto atropello y tantas colisiones, es lógico que los efectos de sonido tengan el mayor protagonismo. De todas formas, no escucharéis nada que no sea habitual en el género.	Una vez que hayáis superado el «encanto» de atropellar alienígenas, el juego se convierte en un arcade de velocidad muy normalito, cuyo principal atractivo será el destapar todos los coches y circuitos.	+ se pueden hacer combos de atropello. – Técnicamente es mediocre, y a la larga se convierte en un arcade más de conducción.



Los GUSANOS arman el taco

Worms Pinball

Inspirado en su juego más adictivo, Team 17 nos presenta un ***pinball*** tan sencillo como divertido y lleno de sorpresas.







SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	TEAM 17

VALORACION

Worms Pinball tiene poco de Worms y mucho de pinball. Realmente del grandioso y nunca bien ponderado juego de Team 17 apenas conserva algún sonido y el diseño de una de las mesas, así como las imagencillas que aparecen al entrar en alguna de las misiones. Es en resumen un pinball muy divertido, que se ve bastante limitado por la ausencia de más mesas donde jugar.

No es que últimamente el género de los *pinball* se esté prodigando demasiado en el catálogo de ***PlayStation***, pero siempre será bienvenido cualquier juego de este tipo que cuente con la calidad suficiente como para dirigir nuestra compra hacia él en lugar de hacia alguna que otra vaca sagrada del catálogo de ***PSX***. **Worms Pinball** poco, o mejor dicho, casi nada tiene que ver con el genial juego del que toma nombre (y que aún hoy, tras cuatro años, sigo jugando). Básicamente todo se limita a referencias gráficas, sin que en ningún momento nos introduzcamos en nada que recuerde a la fabulosa mecánica del Worms de toda la vida. Eso sí, las vocecillas de los gusanos aparecen constantemente, pero obviamente en la mesa dedicada a ellos, ya que la otra se aleja totalmente de la temática Worms. Así pues, **Worms Pinball** consta únicamente de dos tableros de juego, cada uno de ellos con varias y variadas misiones (que van desde el típico juego de trileros en una especie de pantalla que se sobreimpresiona en la mesa, hasta el inefable modo multiball). Tenemos cuatro vistas disponibles, aunque la más cercana será al final la que más utilicemos, ya que es quizá la mejor para poder entrar en las numerosas cuevas, rampas y secretos que activan los lanzamientos de nuestros *flippers*. A pesar de ser divertido, la ausencia de más mesas limita demasiado la capacidad de entretenimiento. **THE SCOPE**

WORMS PINBALL

PINBALL

CD ROM

Jugadores	1-2
Vidas	3
Fases	2 MESAS
Continuaciones	NO
Dual Shock	VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1-2)

GRAFICOS 79

Nada del otro mundo, aunque hay que destacar que el diseño de las mesas es acertado. Como parece distintivo de la casa, gráficos simples pero realmente efectivos.

MUSICA 80

Escasa en cuanto a variedad de melodías, pero correcta sin duda si lo que pretende es que no nos acabe agobiando el escuchar el mismo soniquete durante mucho tiempo.

SONIDO FX 84

Más importante y contundente que la música, aunque también es cierto que tampoco hay demasiada variedad debido a lo mucho que limita la temática del juego.

JUGABILIDAD 85

A pesar de que las dos únicas mesas incluidas son tremendamente divertidas, a estas alturas, y a pesar de los subjuegos, se echan de menos por lo menos 3 tableros más.

GLOBAL



+ La cantidad de subjuegos incluidos en las mesas. La mesa de Worms.

− Dos o tres tableros más le hubieran venido de perilla.

CAMPO DE COMPETICION

ESPIRITU DEPORTIVO



THE CITY LIFE OF THE SPORTSWEAR



La jungla de cristal LIQUIDO

Disney's Tarzan

Como cada año, Disney **acude** a la cita con la gran pantalla en lo que ya se ha convertido una **tradición** en las navidades españolas. Como también se ha convertido en tradición que Disney Interactive **realice** la correspondiente conversión a los **diferentes** sistemas de juego, Game Boy Color incluido.



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACTIVISION
PROGRAMADOR	ECLIPSE

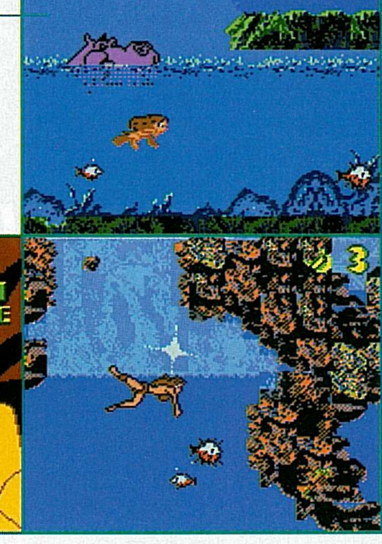
ESTAMPIDA Aunque es el nivel de bonus, resulta ser la fase más espectacular del juego. Ciertamente espectacular, aunque cansa un poco el verlo en cada nuevo título DISNEY que aparece.

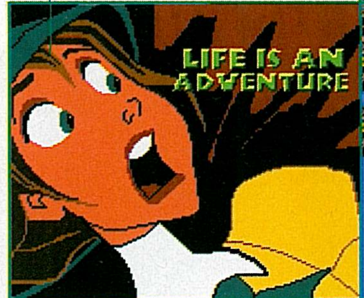


Teniendo en cuenta que el nivel de las conversiones había ido bajando progresivamente con el paso de los años, es justo reconocer que al menos con este DISNEY'S TARZAN, se nota un cambio a mejor. No es sólo el hecho de que se hayan explotado con considerable acierto las posibilidades gráficas de ***GAME BOY COLOR***, sino que además se observa un irrefutable esfuerzo por realizar algo completamente innovador, que nadie hubiese hecho hasta ahora. El comienzo, desde luego, es bastante prometedor. Música digitalizada y una serie de cinemas realmente atractivos que sirven como preludio para la que, posiblemente, sea la primera secuencia de vídeo de ***GAME BOY COLOR***... aunque apenas dure tres o cuatro segundos. Una vez en el juego, las opciones varían entre acceder directamente a la aventura o participar, junto a un amigo, en el clásico juego del escon-



SECUENCIAS Aunque corresponde a la pantalla de presentación de uno de los niveles, la que hay bajo estas líneas muestra fielmente el nivel gráfico del juego, que tampoco se descuida en el resto del cartucho.





VALORACION

● Hablar de DISNEY'S TARZAN es hablar de un juego especialmente pensado para los más pequeños. La incorporación de los modos Hide'n'seek y paint'n'print le dará una cierta vidilla a un cartucho de por sí bastante alegre. DISNEY ha mejorado mucho.

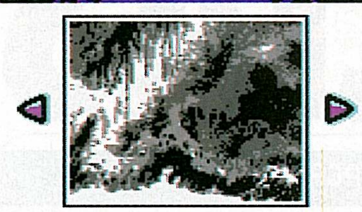
DISNEY'S TARZAN

PLATAFORMAS

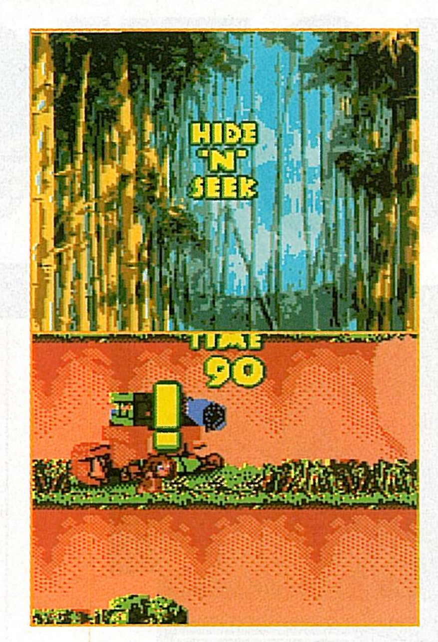


Megas	16
Jugadores	1-2
Vidas	4
Fases	23
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	NO





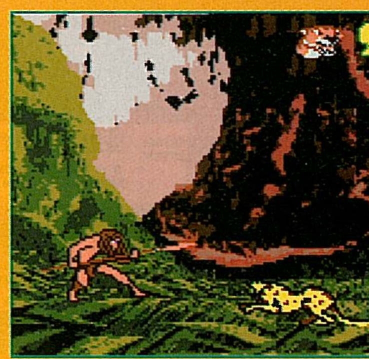

Una vez elegido el fondo y los personajes que aparecerán, sólo habrá que imprimir para plasmar nuestra obra.

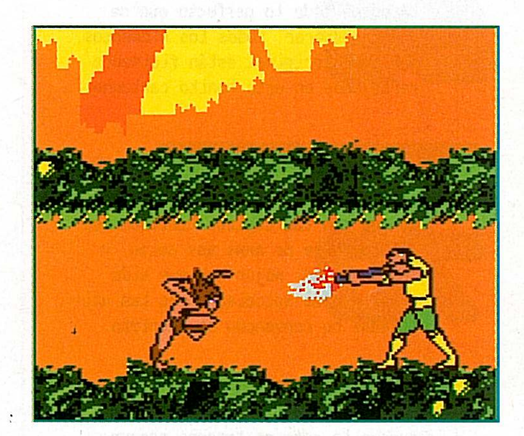


Jugar al escondite puede ser bastante divertido. El primer jugador esconde al pequeño Tarzán, que Chita debe buscar.

Los personajes

Durante el juego habrá que controlar a los tres personajes protagonistas que aparecen en la película, Jane, Chita y Tarzán, aunque este último aparecerá en los primeros niveles como un jovencito criado en la selva. Los movimientos a realizar con cada uno de ellos son muy variados, aunque en el caso de Jane la movilidad se reduce considerablemente. De cualquier modo, sólo aparecerá en un par de niveles.



dite. Si lo que te gusta es el dibujo y además tienes una **Game Boy Printer**, entonces la opción ideal es *Paint'n'Print*, en la que el jugador podrá realizar bonitas composiciones en blanco y negro. El juego en sí no deja de ser lo mismo de siempre, aunque en esta ocasión se ha aderezado con la imposición por parte de sus programadores de recoger un número determinado de bananas. Ocurrira así en los veintitrés niveles de que consta el juego, aunque en ocasiones se accedera al nivel de *bonus*, que se sitúa en una de las secuencias más espectaculares de la película: la estampida. El mayor inconveniente que se le puede echar en cara a **Disney's Tarzan** es que los niveles se asemejan entre sí en exceso, a excepción de los tres o cuatro últimos, que cambian por completo el aspecto visual del juego. Juntándolo todo, se puede pensar en **Disney's Tarzan** como un juego muy apetecible para los más pequeños de la casa, que encontrarán en el juego un fiel reflejo de la película que se estrenará en nuestro país en los próximos días. Obviamente, que se asbtengan todos aquellos con un perfil mental algo más desarrollado.

J. C. MAYERICK

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	91	75	85	89
Dejando de lado que el juego en sí cuenta con unos gráficos más que correctos, es de agradecer que sus programadores se hayan esforzado en recrear infinidad de situaciones de la película, incluyendo hasta una secuencia de vídeo.	Hay un aspecto positivo y otro negativo en este apartado. El primero hace referencia a la calidad de la música, completamente digitalizada. El segundo, por desgracia, alude a la escasez de melodías que ello conlleva.	Y ya que digitalizar las músicas consume prácticamente todos los canales de sonido, entonces no es de extrañar que los efectos sean prácticamente inexistentes. Bueno, para crear ambiente ya está la música.	Aunque la aventura pueda llegar a resultar algo repetitiva y pesada, lo cierto es que el cartucho cuenta con una gran variedad de posibilidades que le dotan de cierto encanto. Ya decimos: a los más pequeños les gustará.	+ Todo lo que haga referencia al apartado técnico. – Las fases tienen una apariencia tan semejante que a veces parecen lugares idénticos.



Buenas NOTICIAS

Paper Boy



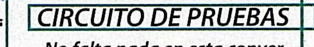








EXTRA! EXTRA! The Daily Sun MORNING FINAL
B A B HOLDS HARD WAY HIGHSCORE: 14900
EASY ST SCORE 1X | MIDDLE RD SCORE 2X | HARD WAY SCORE 3X



CIRCUITO DE PRUEBAS

No falta nada en esta conversión para ***Game Boy Color****. Se puede encontrar incluso el campo de entrenamiento que hay al final de la ciudad.*

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	MIDWAY
PROGRAMADOR	DGTL.ECLIPSE

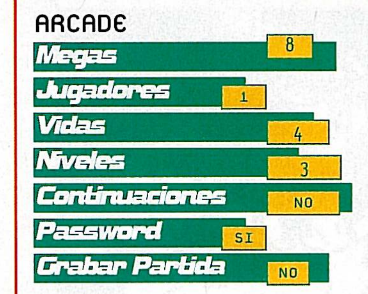
Los clásicos son una buena fuente de inspiración para las actuales compañías, que ven en ellos el éxito logrado hace ya algunos años. MIDWAY cuenta con una de las mejores colecciones de los años ochenta, en las que ATARI sorprendía a todos con recreativas tan originales como Spy Hunter, 720º o el mismísimo **Paperboy**. Lo que hace falta saber es si, hoy en día, estos juegos tienen cabida en los actuales sistemas de juego. Por un lado, a nadie le desagrada jugar a un título como **Paperboy**, que resultaba tan original como extraño. Pero por otro, los juegos de hace diez años pueden resultar demasiado obvios para los jugadores de hoy en día. De ahí que a pesar de que **Paperboy** sea la mejor conversión que una ***Game Boy Color*** pueda albergar, quizás esto no resulte suficiente para agradar al público en general. Se echan en falta más modos de juego, y no una simple conversión directa del original (muy buena, por cierto). Al final lo que queda es un juego que encantará a todos aquellos carrozas (como yo) que recuerdan aquel juego con un cierto cariño. El que no haya oído hablar en la vida de **Paperboy**, seguramente pensará que es un juego demasiado sencillo por el que no merece la pena realizar tan importante desembolso. Todo depende del color del cristal con que se mire.

J. C. MAYERICK

VALORACION

No queremos dejarnos llevar por los sentimientos. Paperboy es un juego que despertará buenos recuerdos en los usuarios más maduritos, pero que hoy por hoy quizá no sirva como juego capaz de ser comercializado de forma independiente. Dentro de un pack o complementado con galerías de imágenes u otro tipo de añadidos, habría sido mucho más valorado.

PAPER BOY



GRAFICOS — 89

Salvando las diferencias y el tamaño de la pantalla, Paperboy en Game Boy Color es todo lo perfecto que se podría esperar. Todos los elementos del juego original están fielmente reflejados en este bonito cartucho.

MUSICA — 70

La misma banda sonora del juego, aunque con las lógicas limitaciones del hardware de Game Boy Color. A decir verdad, mejor hubiese sido crear nuevas melodías, pues las utilizadas no convencen en absoluto.

SONIDO FX — 72

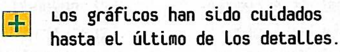
Aunque la coin-op tampoco era un prodigio en este sentido, tampoco era para haber dejado tan de lado este apartado. La ausencia de efectos de sonido es casi total, aunque en realidad no se echan en falta.

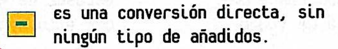
JUGABILIDAD — 85

A los que hemos jugado tiempo atrás, todavía nos despierta ciertas ganas de intentar acabar la semana como repartidor. Pero seamos realistas, hoy por hoy el sistema de juego no es nada atractivo.

GLOBAL




Los gráficos han sido cuidados hasta el último de los detalles.


Es una conversión directa, sin ningún tipo de añadidos.



PlayStation

PERIFÉRICOS



www.centromail.es



PLAYSTATION DUAL SHOCK 19.900



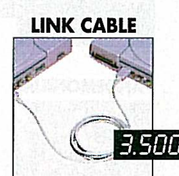
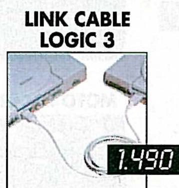


PLAYSTATION + RF ADAPTER 20.900

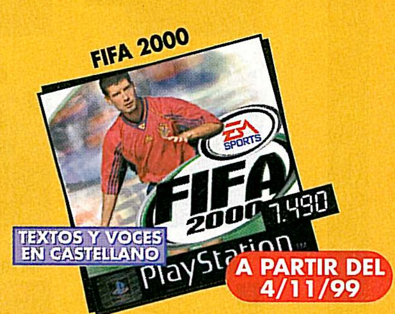
¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA?

Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.



CABLE EURO-AV (RGB) 5.700 	CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 1.290 	CABLE SCART AV LOGIC 3 (EUROCONECTOR) 1.290 	CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2 4.990	C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER 3.990 (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO)
C. PAD MAD CATZ WIRELESS 7.990 	C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT 3.990 	CONTROLLER 2.100 	CONTROLLER DUAL SHOCK 4.500 (GRIS, AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE)	DEXDRIVE INTERACT 5.900
JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR 6.990 	LINK CABLE 3.500 	LINK CABLE LOGIC 3 1.490 	MALETIN CONSOLE CASE 3.200	MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 4.990
MALETIN JUEGOS CD CASE 2.100 	MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB 2.490 (GRIS, AZUL, ROJA, AMARILLA) 	MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB 3.990 (GRIS) 	MEMORY CARD SONY 2.100 (BLANCA, TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS)	MOUSE (RATÓN) 4.200
MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3 5.990 	MULTI TAP 4.900 	PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE) 4.900 	PISTOLA G-CON 45 6.990 	PISTOLA LOGIC 3 PREDATOR 2 8.990 (GOLD, SILVER) 
PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2 6.990 	RF ADAPTER PERFORMANCE 1.990 	RFU ADAPTOR (VERSION 2) 3.500 	VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM 19.990 	VOLANTE GUILLEMOT RACE STATION SHOCK 2 8.990 
VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL 9.990 	VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL 10.990 	VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1 7.990  	V. MAD CATZ DUAL FORCE RACING WHEEL 9.990 	VOLANTE THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO 10.990 











pedidos por teléfono
902·17·18·19

pedidos por internet
www.centromail.es








www.centromail.es

PlayStation

OFERTAS

TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS. BALEARES 1.000 PTAS.

ABE'S ODDYSEE 3.990	ACTUA SOCCER 3.490	ADIDAS POWER SOCCER 3.490	AIR COMBAT 3.490	ALIEN TRILOGY 3.990	APOCALYPSE 4.990	BATMAN & ROBIN 3.990
BUST-A-MOVE 2 3.990	COLIN MCRAE RALLY 4.990	COMMAND & CONQUER 3.990	COMMAND & CONQUER RED ALERT 3.990	CONSTRUCTOR 3.990	COOL BOARDERS 2 3.490	CRASH BANDICOOT 3.490
CRASH BANDICOOT 2 3.490	CROC 3.990	DESTRUCTION DERBY 3.490	DESTRUCTION DERBY 2 3.490	DOOM 3.990	EL MUNDO PERDIDO 3.990	FANTASTIC FOUR 3.990
FINAL FANTASY VII 3.490	FORMULA 1 3.490	FORMULA 1 ´97 3.490	G-POLICE 3.490	GRAN TURISMO 3.490	GRAND THEFT AUTO 4.990	HEART OF DARKNESS 4.990
HERCULES 3.490	INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO ´98 3.890	INTERNATIONAL TRACK & FIELD 3.890	JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA 3.990	LOADED 3.490	MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE 3.990	MEDIEVIL 3.490
MICKEY´S WILD ADVENTURE 3.490	MICRO MACHINES V3 4.490	MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 4.990	MORTAL KOMBAT TRILOGY 3.990	MOTO RACER 3.990	PANDEMONIUM 3.490	POCKET FIGHTER 2.990
PORSCHE CHALLENGE 3.490	RAYMAN 3.290	RESIDENT EVIL 3.990	RESIDENT EVIL 2 4.490	RIDGE RACER 3.490	RIDGE RACER REVOLUTION 3.490	ROAD RASH 3.990
SOUL BLADE 3.490	SOVIET STRIKE 3.990	SPACE JAM 3.990	STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA 3.990	SUPER CROSS ´98 3.990	TANK RACER 1.990	TEKKEN 3.490
TEKKEN 2 3.490	TEKKEN 3 3.490	TENCHU STEALTH ASSASSINS 4.990	TIME CRISIS 3.490	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 4.990	TOMB RAIDER 4.990	TOMB RAIDER II 4.990
TOSHINDEN 3.490	TRUE PINBALL 3.990	V-RALLY 4.990	WIPE OUT 3.490	WIPE OUT 2097 3.490	WORMS 3.990	WWF WARZONE 3.990




















































PlayStation

NOVEDADES









- 24 HORAS DE LE MANS — 7.490
- ACTION MAN — 8.490
- AMERZONE — CONS.
- APE ESCAPE (REQUIERE DUAL SHOCK) — 7.990
- CAPCOM GENERATIONS — 7.490
- CARMAGEDDON (RED BLOOD) — 7.990
- CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING — 8.490

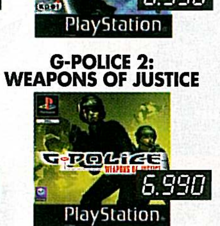






- CENTIPEDE — 8.490
- CHAMPIONSHIP MOTOCROSS — 8.490
- CHESSMASTER II — 8.490
- CROC 2 — 7.490
- DEMOLITION RACER — 7.490
- DESTREGA — 6.990
- DRIVER — 8.490



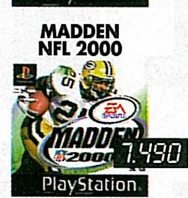

- EGYPT 1156 B.C. — 7.490
- ESTO ES FUTBOL — 7.990
- FIGHTING FORCE 2 — 8.490
- FISHERMAN´S BAIT — 7.990
- FORMULA 1 ´99 — 7.990
- G-POLICE 2: WEAPONS OF JUSTICE — 6.990
- GTA 2 — 8.490







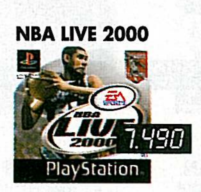
- GUNGAGE — 7.990
- HOT WHEELS — 7.490
- KINGSLEY´S WILD ADVENTURE — 6.990
- KURUSHI FINAL — 6.990
- LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER — 8.490
- LEGEND OF KARTIA — 7.990
- LOS PITUFOS — 7.490







- MADDEN NFL 2000 — 7.490
- MASTER OF MONSTERS — 7.490
- METAL GEAR SOLID — 8.990
- MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE — 7.490
- MISSION: IMPOSSIBLE — 7.990
- MULAN AVENTURA INTERACTIVA — 6.990
- MUSIC 2000 — CONS.

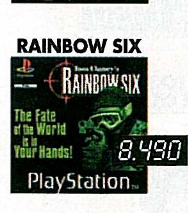






- NBA LIVE 2000 — 7.490
- NBA PRO ´99 — 7.990
- NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING — 8.490
- PAC-MAN WORLD — CONS.
- PGA EUROPEAN TOUR GOLF — 7.490
- POINT BLANK 2 — 6.990
- PONG — 8.490




- POP N´POP — 7.490
- PRINCE NASEEM BOXING — 8.490
- QUAKE II — 8.490
- R/C STUNT COPTER — 7.490
- RAILROAD TYCOON II — CONS.
- RAINBOW SIX — 8.490
- RAT ATTACK — 8.490







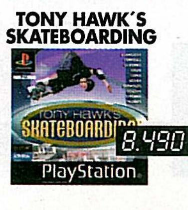

- RE-VOLT — 7.490
- READY 2 RUMBLE BOXING — 7.990
- RUGRATS: LA BÚSQUEDA DE REPTAR — 8.490
- SHADOWMAN — 7.490
- SHAO LIN — 8.490
- SILENT HILL — 8.990
- SLED STORM — 7.490

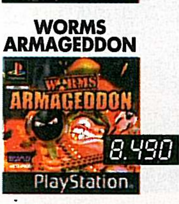






- SOUTH PARK — 7.490
- SPEED FREAKS — 7.990
- SYPHON FILTER — 7.990
- TARZAN — 7.990
- THE GUARDIAN OF DARKNESS — 7.490
- THE X-FILES — 7.990
- TIME CRISIS + PISTOLA G-CON 45 — 7.990




- TONY HAWK´S SKATEBOARDING — 8.490
- UEFA STRIKER — 7.490
- V-RALLY 2 — 8.490
- VERSALLES — 7.490
- WIP3OUT — 7.990
- WORMS ARMAGEDDON — 8.490
- WORMS PINBALL — 6.990

pedidos por telEfono:





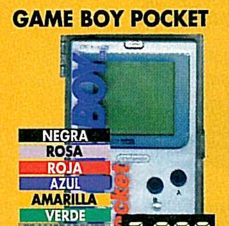




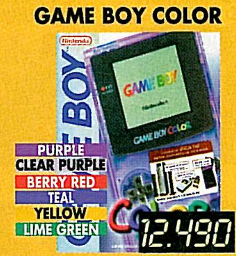



GAME BOY GAME BOY COLOR

GAME BOY POCKET
NEGRA / ROSA / ROJA / AZUL / AMARILLA / VERDE / TRANSPARENTE — 7.990



GAME BOY COLOR
PURPLE / CLEAR PURPLE / BERRY RED / TEAL / YELLOW / LIME GREEN — 12.490



ADAP. CORRIENTE LOGIC3
BLACK / PURPLE — 1.290





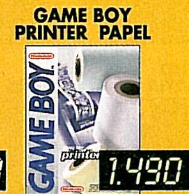
GAME BOY CAMARA
VERDE / AMARILLO / AZUL / ROJO — 7.990



GAME BOY PRINTER — 9.490



GAME BOY PRINTER PAPEL — 1.490





GAME LINK — 1.990



HANDYPAK INTERACT — 3.490





LINK CABLE LOGIC 3
BLACK / PURPLE — 1.490



LUPA + LUZ LOGIC 3 LIGHT MAGNIFIER — 1.490



LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2 — 2.990



MALETÍN LOGIC 3 DELUXE CASE — 1.990



MALETIN LOGIC 3 ORGANIZER
GREY / PURPLE — 2.990



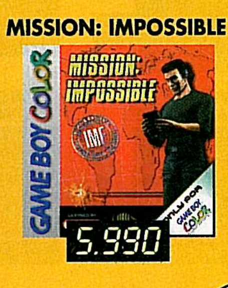
PULSEPAK INTERACT — 1.990

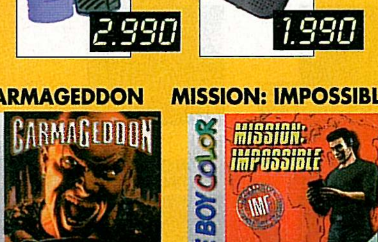


CARMAGEDDON — 5.990



MISSION: IMPOSSIBLE — 5.990

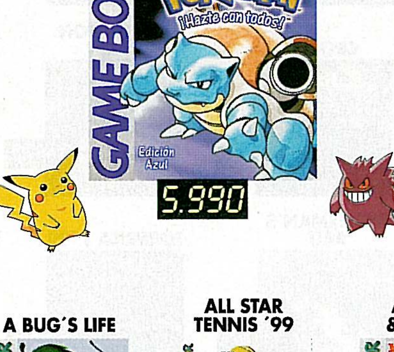




POKÉMON AZUL — 5.990

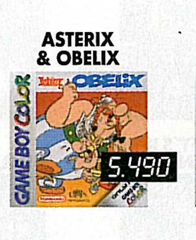


POKÉMON ROJO — 5.990



POKÉMON PIKACHU — 3.990

A BUG'S LIFE 5.990	ALL STAR TENNIS '99 5.990	ASTERIX & OBELIX 5.490	ASTEROIDS 5.990	BATTLESHIP 5.490	BOMBERMAN QUEST 5.990
BUGS BUNNY & LOLA BUNNY 4.990	CHASE HQ 5.490	CHESSMASTER 5.990	CONKER'S POCKET TALES 5.990	CRAZY BIKERS 5.890	DUKE NUKEM 5.990
F-1 WORLD GRAND PRIX 5.990	FIFA 2000 5.990	GOLDEN GOAL 5.490	GRAND THEFT AUTO 5.990	HORMIGAZ 5.990	INTER. SUPERSTAR SOCCER '99 5.890
LOONEY TUNES 5.990	LUCKY LUKE 5.490	MADDEN NFL 2000 5.990	MARIO GOLF 5.990	MS. PAC-MAN CONS.	NBA PRO '99 5.890
PAC-MAN CONS.	PAPERBOY 5.490	PRINCE OF PERSIA 6.490	R-TYPE DX 5.990	RONALDO V-FOOTBALL 5.990	RUGRATS LA PELICULA 5.990
SPACESTATION SILICON VALLEY 5.490	SPY HUNTER / MOON PATROL 4.990	SPY vs. SPY 5.490	SUPER MARIO BROS. DELUXE 5.990	SUPREME SNOWBOARDING 5.990	SYLVESTER & TWEETY 4.990
TARZAN 5.990	THE LEGEND OF ZELDA DX 5.990	TOCA TOURING CAR 5.990	TOM AND JERRY 5.990	TUROK: RAGE WARS CONS.	WARIOLAND 2 5.990









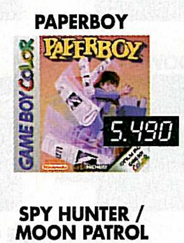


































Nintendo 64



www.centromail.es






ALL STAR TENNIS '99 9.490	CASTLEVANIA 11.490	COMMAND & CONQUER 9.490	DOOM 64 3.990
DUKE NUKEM ZERO HOUR 9.490	F-1 WORLD GRAND PRIX 5.990	F-1 WORLD GRAND PRIX II 9.490	F-ZERO X 5.990
FIFA '99 9.490	GOLDEN EYE 007 5.990	HOT WHEELS 9.490	LYLAT WARS 5.990
MAGICAL TETRIS CHALLENGE 9.490	MARIO GOLF 9.490	MARIO KART 64 5.990	MISSION: IMPOSSIBLE 7.490
MONACO G. P. R. SIMULATION 2 9.490	MONSTER TRUCK MADNESS 9.490	NBA COURTSIDE 5.990	NBA PRO '99 11.490
NHL PRO '99 11.490	OLYMPIC HOCKEY '98 3.990	QUAKE 64 3.990	QUAKE II 9.490
RE-VOLT 9.490	READY 2 RUMBLE BOXING 9.490	RUGRATS: TREASURE HUNT 10.490	SHADOWMAN 10.490
SNOWBOARD KIDS 5.990	STAR WARS: E. 1-RACER 9.490	SUPER SMASH BROS. 9.490	THE LEGEND OF ZELDA 8.990
THE NEW TETRIS 9.490	TONIC TROUBLE 9.490	TUROK: RAGE WARS CONS.	V-RALLY '99 EDITION 7.490
WAVE RACE 64 5.990	W. DRIVER CHAMPIONSHIP 9.490	W. LEAGUE SOCCER 2000 10.490	WWF ATTITUDE 10.490













NINTENDO 64 14.990

NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER 25.990

NINTENDO 64 MARIO PAK 19.900

NINTENDO 64 COLORES 14.990



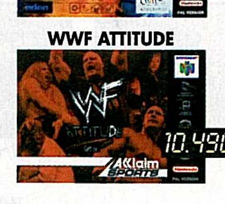










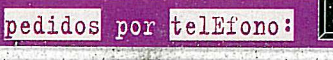


CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3 1.290	CABLE RF 2.990	C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD 2.990
CONTROLLER 4.990	DEXDRIVE INTERACT 5.900	MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3 4.990
MANDO DE CONTROL COLORES 4.990	MEMORY CARD LOGIC 3 256 KB 990	MEMORY EXPANSION PAK 4.990
MEMORY PAK (CONTROLLER PAK) 2.990	RUMBLE PAK 3.490	RUMBLE PAK + MEMORY PAK 5.990
TRILOGY 64 4.990	ULTRA RACER MINI WHEEL INTERACT 5.490	VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM 13.990
VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL 11.990	VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1 7.990	VOLANTE THRUSTMASTER FORMULA RACE PRO 10.990






CARMAGEDDON 64 8.490	DONKEY KONG 64 + MEMORY EXPANSION PAK 12.990	JET FORCE GEMINI 9.490	HYBRID HEAVEN 11.490	RAYMAN 2 9.490





pedidos por telEfono: 902 17 18 19

CENTRO MAIL

Dreamcast





KEYBOARD



VIBRATION PACK



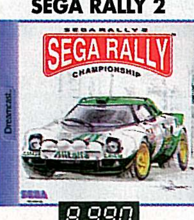
VISUAL MEMORY



VOLANTE RACE CONTROLLER



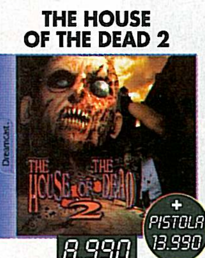
SEGA RALLY 2



SONIC ADVENTURE




THE HOUSE OF THE DEAD 2



VIRTUA FIGHTER 3tb



BLUE STINGER



9.490

DYNAMITE COP



8.990

HYDRO THUNDER



8.490

MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE



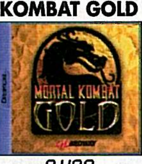
8.490

MONACO G.P. RACING SIM. 2



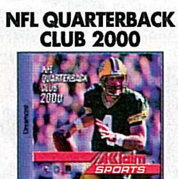
8.490

MORTAL KOMBAT GOLD



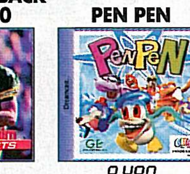
8.490

NFL QUARTERBACK CLUB 2000



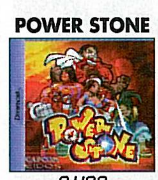
CONS.

PEN PEN



8.490

POWER STONE



8.490

READY 2 RUMBLE



8.490

SPEED DEVILS



8.490

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING



8.490

TRICK STYLE

8.490

UEFA STRIKER

8.490

WWF ATTITUDE

8.490



www.centromail.es





NO LE DES
MÁS VUELTAS

CAMBIAMOS Y ALQUILAMOS VIDEOJUEGOS

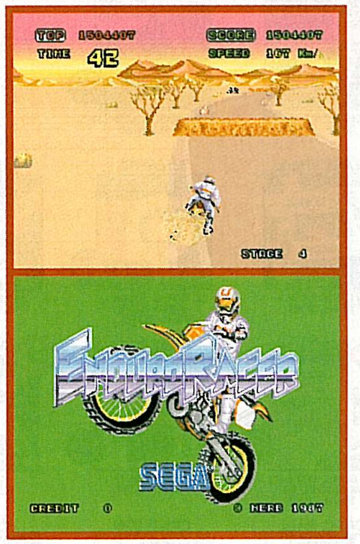


EN LOS CENTROS DONDE ENCUENTRES ESTE SÍMBOLO

¡¡¡ BÚSCALO !!!

Y AHORA TAMBIÉN ALQUILAMOS DREAMCAST





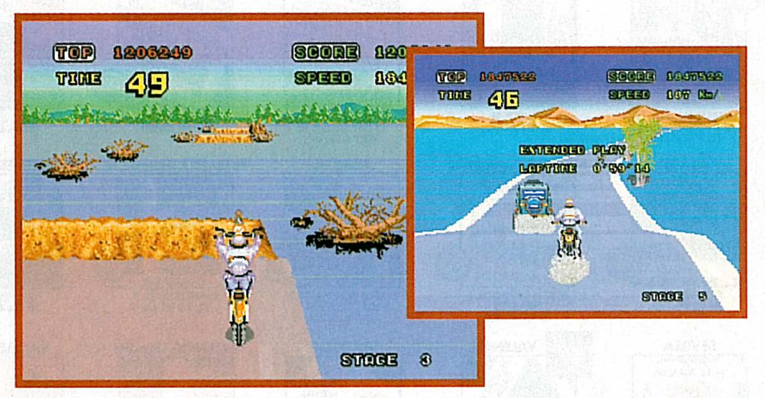
Coordinado por
J. C. MAYERICK

El motivo de acercar Enduro Racer hasta estas páginas no responde a las pautas que se habían marcado en la sección hasta este momento. Por lo general, se eligen grandes *Coin-Op* de las que más tarde se extraen todas las versiones que se realizaron de la misma. Este mes, en cambio, nos hemos permitido el lujo de hacerlo a la inversa.

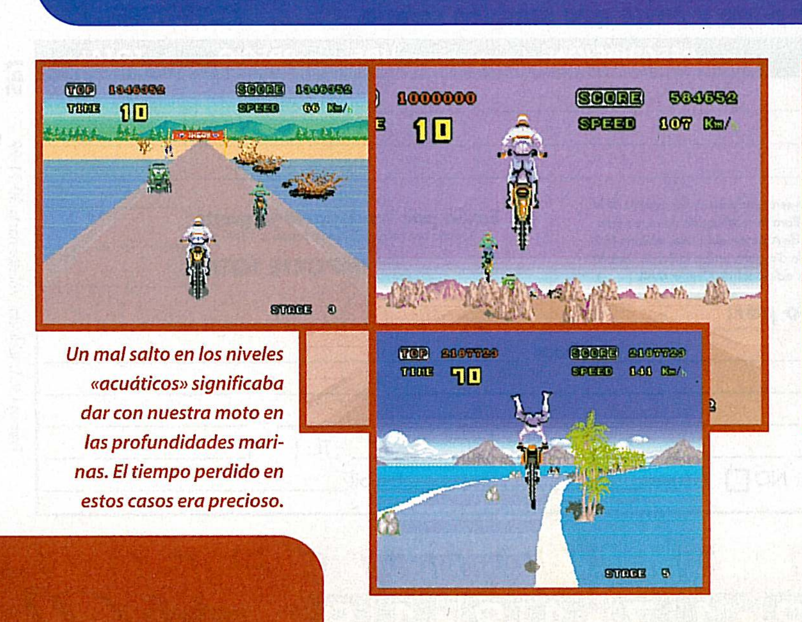




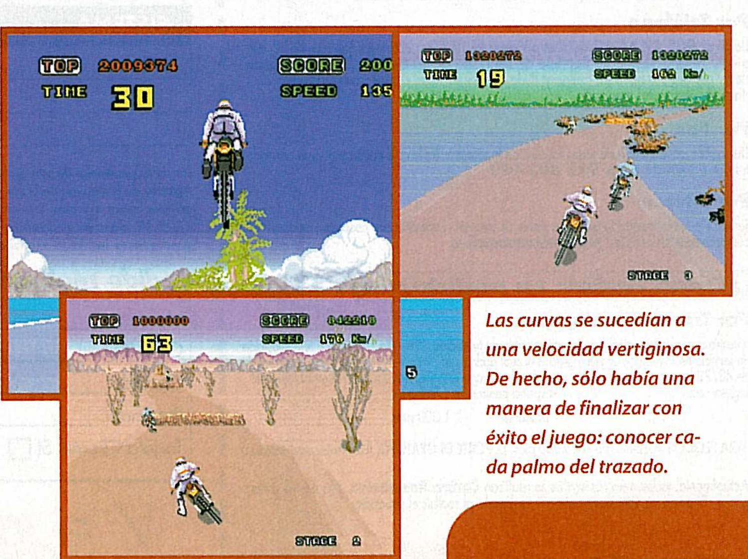




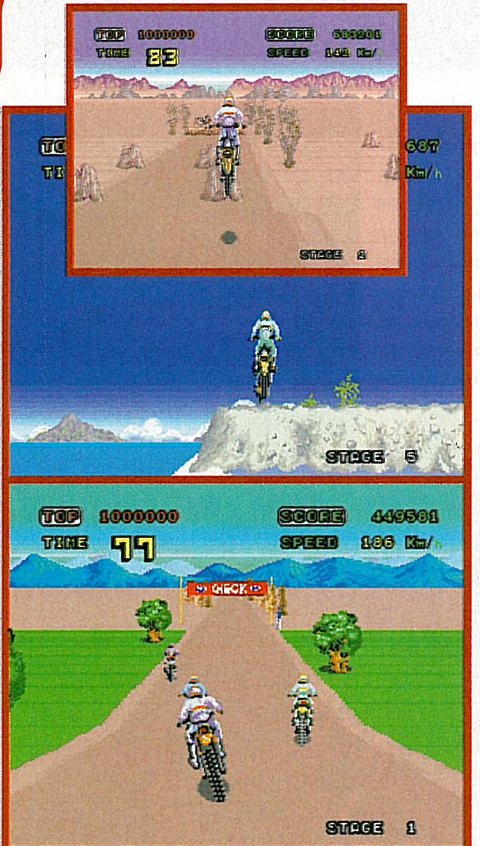
ENDURO RACER



Un mal salto en los niveles «acuáticos» significaba dar con nuestra moto en las profundidades marinas. El tiempo perdido en estos casos era precioso.



Las curvas se sucedían a una velocidad vertiginosa. De hecho, sólo había una manera de finalizar con éxito el juego: conocer cada palmo del trazado.



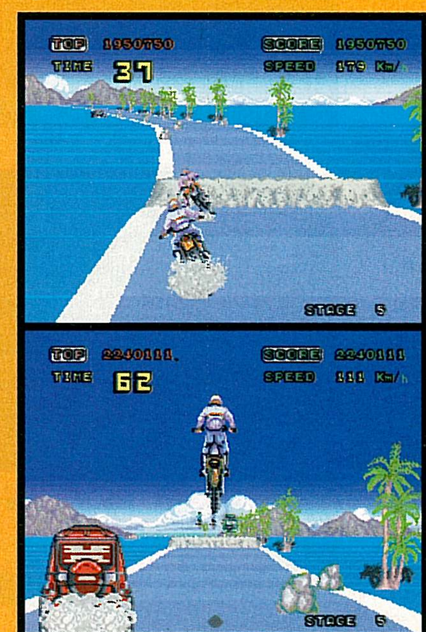
*Este imagen precede a una de las muchas «leches» que se suceden en **Enduro Racer**. El peor lugar para caer con la moto es un roca en forma de pico.*

Cometer la torpeza de chocar contra semejante mole de piedra conlleva la trágica consecuencia de ver cómo nuestra moto queda envuelta en llamas.





Esta moto es incontrolable. **La verdadera dificultad de Enduro Racer radicaba en los complicado del control del motorista, sobre todo en los saltos, en los que resultaba ciertamente difícil aterrizar donde uno quería. Para empeorar las cosas, la coin-op original contaba con un manillar cuya ligereza, en vez de mejorar la situación, la acentuaba aún más. Si dominas Enduro Racer... eres un monstruo.**



Para qué nos vamos a engañar. **Enduro Racer** no es el mejor juego que SEGA programó en su época dorada, cuando el efecto *scaling* era el gran protagonista de sus ***Coin-Op***. Hang-On y Super Hang-On, Out Run, After Burner, e incluso los Galaxy Force I y II, son ejemplos mucho mejores de lo que se podía lograr con dicha técnica. Juegos que también tendrán su cabida en los próximos meses pero que hoy, precisamente, han quedado a un lado en beneficio de **Enduro Racer**, un juego que, de no ser por las excelentes versiones con las que contó, jamás habría aparecido en estas páginas. De cualquier modo, tampoco hay que engañarse. **Enduro Racer** es un estupendo simulador/*arcade* en el que la dificultad era directamente proporcional a la imprecisa reacción de nuestro motorista. Vertiginosos ascensos y descensos se complementaban con innumerables obstáculos que debían superarse, en la mayor parte de las ocasiones, con el elemento más espectacular y recordado de todo el juego: las rampas. Con ellas se podían realizar impresionantes saltos, al estilo motocross, en los que existían muchas posibilidades de dar con los huesos en el asfalto... o en la tierra o el agua. La carrera se desarrollaba a lo largo de cinco circuitos en los que otros corredores y vehículos (a lo **París-Dakar**) competían más para estorbar que para otra cosa. El omnipresente contador de tiempo de los juegos de SEGA se reponía cada vez que se superaba uno de los circuitos. La posición, como en otros títulos, era lo de menos.





Super Information

COMPAÑIA	SEGA
AÑO	1987
GENERO	CONDUCCION
CIRCUITOS	5

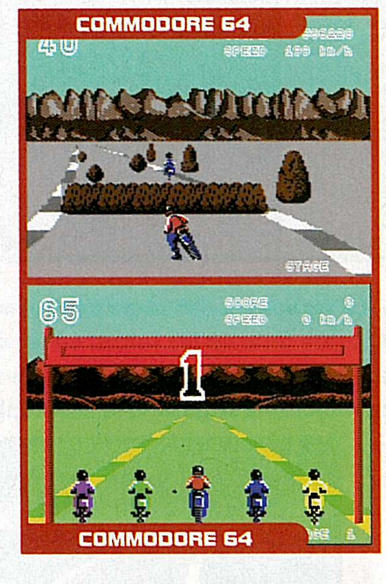


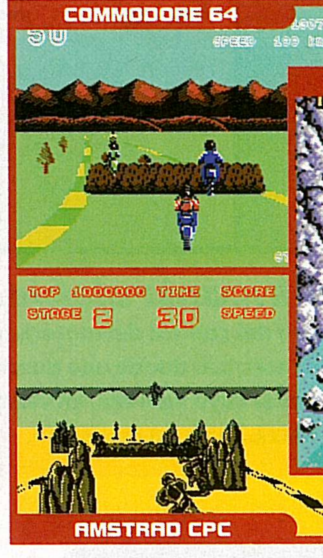
Los cambios de rasante de las enormes rampas del circuito impedían ver en ciertas ocasiones los obstáculos que se agolpaban en la carretera. La claridad de esta pantalla se producía en escasas ocasiones.

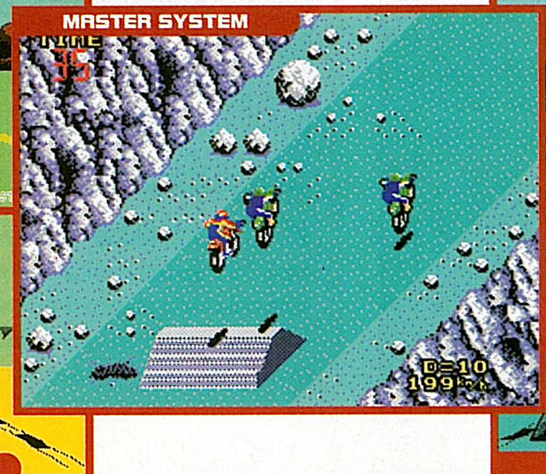




***Atari ST** contó con una versión muy pobre a nivel gráfico y, sobre todo, muy parca en su colorido teniendo en cuenta a sus posibilidades. No estaba a la altura de lo que se le suponía a una máquina con semejantes características técnicas.*









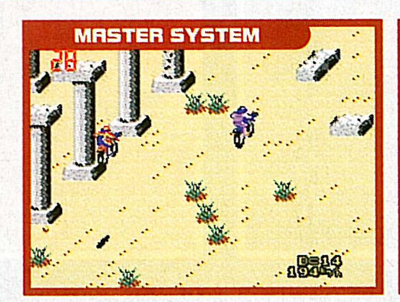


El motivo de haber acercado **Enduro Racer** a estas páginas no es otro que el de brindar a los usuarios de ***Spectrum*** un pequeño recordatorio de lo que fue uno de los mejores juegos que se programaron para dicha máquina. Muchos veréis en él un juego pobre gráficamente (sobre todo los que no hayáis vivido la época dorada de este ordenador), pero en realidad se escondía un juego que nos dejó

VERSIONES ENDURO RACER



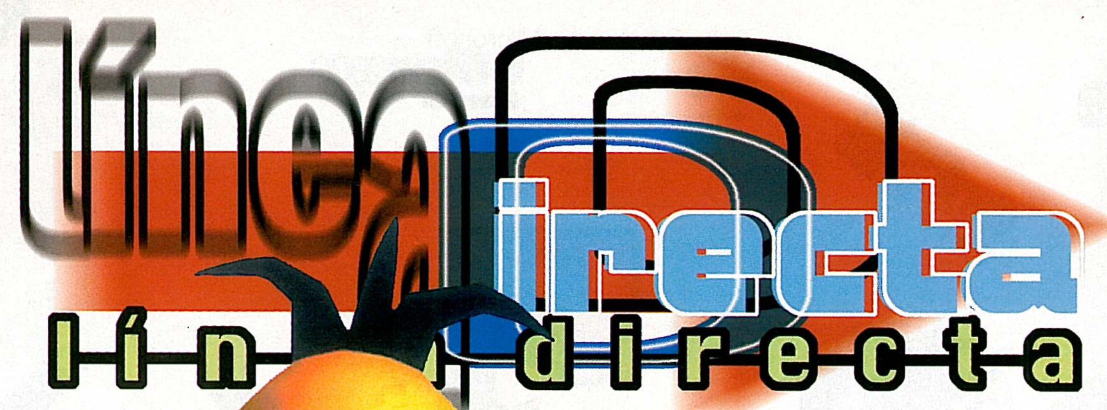
a todos maravillados por su calidad técnica. Era rápido y contaba con un tamaño descomunal en sus gráficos, algo rara vez visto en el ordenador de SINCLAIR. Además de todo eso, era divertido, y gracias a él pasamos las horas más divertidas frente a nuestro ***Spectrum***. La encargada de realizar para ACTIVISION la versión de **Enduro Racer** fue GIGA GAMES, que también programó otro clásico como Nightmare Rally (para OCEAN). ACTIVISION también distribuyó **Enduro Racer** para ***Commodore 64***, ***Amstrad CPC*** y ***Atari ST***. La de ***Commodore*** era realmente mala, mientras que la de ***Amstrad CPC*** era idéntica a la de ***Spectrum*** en el aspecto gráfico, aunque infinitamente más lenta. ***Atari ST*** tampoco contó con una buena versión del juego. De las consolas, tan sólo ***Master System*** tuvo la oportunidad de contar con una versión.





*Perspectiva isométrica y una jugabilidad endiablada para una versión tan bien hecha como curiosa. Había que participar a lo largo de diez niveles en una competición que calcaba, desde otro punto de vista, la idea de la **Coin-Op** original. Es la mejor adaptación a nivel gráfico, aunque se prescinde del modo original.*

Enduro Racer fue versionado para muy pocos sistemas. Master System fue la única consola que dispuso de él



Coordinado por **DOC**

Con la Navidad casi en ciernes, y con la hucha preparándose para recibir los consabidos regalitos en forma de dinero contante y sonante, imagino que, como el cuento de la lechera, tenéis mentalmente ya gastado ese dinero. Espero que, no como en el anuncio, no os haga dudar mucho más.

Escribid a Ediciones Reunidas S. A. C/O´Donnell 12, 28009 MADRID. No os olvidéis poner en el sobre **Doc**.



TORPEDOR REPLAY

¡Que pa-que pacha! He aquí unas dudas que esperan ser resueltas:
1) ¿Dónde puedo encontrar en **Barcelona** las bandas sonoras de WILD ARMS y FFVIII?
2) ¿Que *RPG* me recomiendas que no sea GRANSTREAM SAGA?
3) ¿Dónde puedo conseguir códigos de *Action Replay* para mis juegos *PAL*?

Midgar, Hospitalet de Llobregat (Barcelona)

Hola torpedor:
1) Prueba en I-MAN (pregunta por Edu).
2) FINAL FANTASY VIII o, sólo si ya lo tienes, LEGEND OF LEGAIA.
3) La mayoría de los códigos que encuentres para la versión *PAL* UK de los juegos suele funcionar, a no ser que la versión española esté traducida. La mejor manera de encontrar códigos es irte a: **www.segasages.com**, o a **http://vgstrategies.miningco.com**



CARTA DEL MES

Hola. Os escribo porque me ha decepcionado un poco el trato que le habéis dado a la nueva consola de SEGA. No puedo creer que le dierais a SONIC ADVENTURE un 95 y dijerais que es el mejor *arcade* de plataformas cuando a MARIO 64 le disteis un 98. Lo mismo podría decir de ZELDA, al cual le disteis un 98, aunque creo que ese juego realmente se lo merece. Pero no sólo SONIC ADVENTURE no os ha parecido bastante, sino que a joyas como SEGA RALLY 2 o VIRTUA FIGHTER 3TB (no hay nada mejor ahora mismo) también le bajarais la nota considerablemente. Solo espero que cuando tengáis que valorar los juegos *PAL* de *PLAYSTATION 2* lo hagáis de la misma forma que lo habéis hecho con *DREAMCAST*, porque sino a mí y a muchos lectores nos daréis que pensar.

Txiki, Madrid

N. de la R.: Te aseguro que si algún aspecto de cualquier juego de *PS2* nos parece «flojo», no dudaremos ni un segundo en bajarle la nota.

PETROL A 60 FPS

Hola Doc. Ahí van mis preguntas:
1) ¿Qué ha pasado con el *Pocket Station*?
2) ¿Se podrá jugar en red con ***PLAYSTATION 2***?
3) ¿ Para cuándo BEATMANIA (***PSX*** y ***GAME BOY***)?

Petrol, Picanya (Valencia)

Qué tal Petrol. En tu próxima carta ponme el remite, ¿ok? Respondiendo, madre:
1) En **Japón** en cuanto aparece por las tiendas vuela y en **EE.UU.** ni tan siquiera ha salido.
2) Hombre, supongo que habrá alguna manera a través del USB o del PCMCIA.
3) En ***GB***, ni idea; en ***PSX***, quizá en Febrero.

METAL GEAR FILTER

Hola Doc, me gustaría que me resolviéras unas dudas:
1) ¿Crees que MGS, que dura unas cuatro horas, es mejor que SYPHON FILTER?
2) ¿Qué pistola me aconsejas para POINT BLANK 2?
3) ¿*PSX* o *NINTENDO 64*? ¿*NEO GEO* o *GB*?
4) ¿DINO CRISIS o RESIDENT EVIL 3?

Alejandro Garcia Murillo (Huelva)

Qué pacha, Alejandro:
1) Hombre, MGS es más corto, pero mucho más intenso. Lo prefiero a SF.
2) Sin duda alguna, la *G-Con 45* de NAMCO.
3) *PSX*, por catálogo.
4) Supongo que te refieres a *NEO GEO POCKET COLOR*. Si es así, la prefiero a *GAME BOY* (más que nada por mi querida saga THE KING OF FIGHTERS).
5) Con RESIDENT EVIL 3 creo que se han pasado ya explotando el filón del primero. Prefiero DINO CRISIS porque al menos sus escenarios están en 3D.



DREAMCAST Y FUTBOL

Que pasa, Doc. Ahí van mis preguntillas:
1) ¿Qué juego aprovecha más el *hardware* de *DREAMCAST* por ahora?
2) ¿Para cuándo VIRTUA STRIKER o algún juego de fútbol para *DREAMCAST*?
3) ¿Es más potente la placa *NAOMI* que la *DREAMCAST*?

Agustín Martín (Santa Cruz de Tenerife)

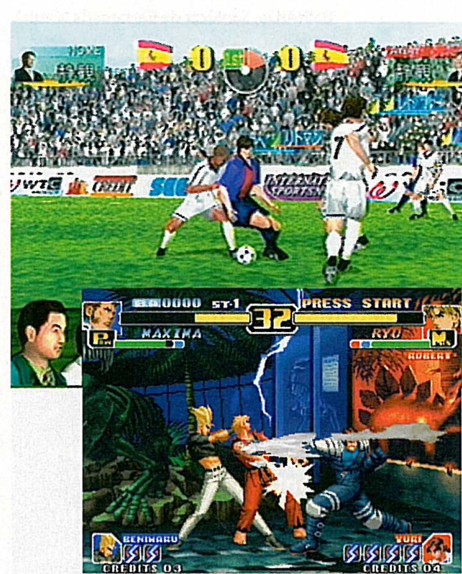
Qué tal. Aquí mis respuestillas:
1) Creemos firmemente que SOUL CALIBUR.
2) El mes que viene te mostraremos LET'S MAKE A PROFESSIONAL SOCCER TEAM. Las primeras imágenes las tienes a la derecha.
3) En absoluto. *NAOMI* y *DREAMCAST* comparten la misma placa: son absolutamente iguales.

SUBJETIVA DREAMCAST

Hola Doc, esto me ronda la cabeza:
1) ¿Qué próximos títulos en vista subjetiva saldrán para *DREAMCAST*?
2) ¿Será *PLAYSTATION 2* muy cara debido a sus características técnicas?
3) ¿Se sabe algo de VIRTUA FIGHTER 4, DEAD OR ALIVE 2, SEGA RALLY 3 o VIRTUA STRIKER 3?

Fernando García Ramos (Badajoz)

Qué tal, Fernando. Al «tajo»:
1) Los más próximos serán HALF LIFE y TAKE THE BULLET.
2) Hombre, será cara, pero no creo que sobrepase las 60.000 pts.
3) DOA2 ya está en recreativa en **Japón**. De lo demás, no se ha dicho nada.





TERMOMETRO

CALIENTE
Las más de 20.000 *DREAMCAST* que se han vendido en **España** en menos de un mes.

TEMPLADO
Los retrasos que están sufriendo juegos de *NINTENDO 64* como PERFECT DARK o DONKEY KONG 64.

FRIO
¿Por qué da tantos problemas el conectarse a **Internet** con *DREAMCAST*?

KOF Y SFEX YUPI YEI

Qué tal Doc. Ahí va eso:
1) ¿Veremos SOUL CALIBUR o DEAD OR ALIVE 2 en *PSX*, *DC* o *PS2*?
2) ¿Llegará a **España** KOF'98 para *PSX*?
3) ¿Qué pasa con la versión para *PLAYSTATION* de STREET FIGHTER EX 2 PLUS?

Albert Carbonell (Barcelona)

Hola Albert. Allá vamos:
1) DOA2 saldrá en *DREAMCAST* en **Japón** en Enero o Febrero. De SOUL CALIBUR ni hablo.
2) En principio, ELECTRONIC ARTS se encargaría de llevarlo a **EE.UU.**, con lo cual ya estaría hecha la mitad del trabajo (traducción y demás), pero al final sólo piensan sacar (de SNK) KOUDELKA.
3) Hace menos de dos meses que ha sido oficialmente anunciada su salida para *PSX*, la cual tendrá lugar exactamente el 3 de Diciembre.









Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante



TOP NECIO

1. **Rodrigo Barrueto** — EL GENERAL CHILENO ACTIVO
2. **La superabuela** — VETERANA ÑAKA ÑAKA
3. **J. C. Mayerick** — EL MAPA FISICO CON MALA LECHE
4. **Laura Pérez Seguer** — UNA ARTISTA CON PERSONALIDAD
5. **Buleraser** — CERDITO MARIQUITA Y MAJETE

Nunca un apodo dijo tanto de alguien. El orgullo de saberse y sentirse bastardo

Hola GOLFERAS. Soy un tío que se hace llamar BASTARDO y que se parte el pecho leyendo cómo te burlas de los demás. Hacía más de un año que no combraba la revista, ya que no decíais absolutamente nada sobre PC, que es lo que yo uso. Lo único que se echa en falta son las gambas. En fin, lo que quería era hacerte unas cuantas preguntas:

1) ¿Te gusta la música?

2) ¿Qué grupo te gusta más de todos estos que te digo: Marilyn Manson o Monster Magnet; The Chemical Brothers o Prodigy; Dover o Amphetamine Discharge?

3) ¿Conoces alguno de los grupos de antes?

4) ¿Eres el tío que aparece con corbata verde en el PRESS START de la revista del mes de Agosto?

5) En cuanto a juegos para PC: ¿HALF-LIFE o SIN; UNREAL o QUAKE 2; THE CURSE OF MONKEY ISLAND o DISCWORLD NOIR?

6) ¿Qué se siente al hacer el salto del tigre con la novia de MEGACERDA desde un balcón, para después prestarle la hermana de los basureros?

7) ¿Te excitas cuando ves una película de El Fary?

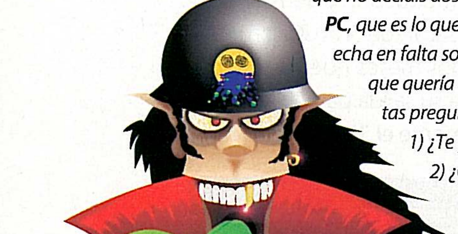
8) ¿Te ligarías a la suegra de alguna de tus novias?

9) Tengo la primera edición de la sección GAMBAS (ahora INTERNECIO para quien no lo sepa). ¿Qué ha pasado con las gambas?

10) ¿Por qué insisten tanto en dejarte en ridículo y fracasan en el intento?

Pues nada SUPERGOLFO, amigo mío aunque tú no lo sepas. Espero que te guste el dibujo. Si no se publica la carta escríbeme a leomon@teleline.es, por favor. Ten piedad conmigo contestándola, que soy nuevo. Y me gustaría saludar a GUILLE, que me río mucho con él (los tres meses que llevo comprando la revista).

BaStArDo, Sanlúcar de Barrameda (Cádiz).



Me encanta tu apodo. Por lo menos lo reconoces, que no es poco. Eso sí, andas muy, pero que muy despistado. No se habla de **PC** en la revista desde hace muchos años, no sólo uno. Tendrías que remontarte a las primeras entregas de **SUPER JUEGOS** para ver algo comentado de **PC**. Si es lo que tú usas, pues nada, te doy mi más sincero pésame, y te animo a que te reintegres al mundo de las consolas, sin duda bastante más enriquecedor. Vamos a por tus preguntas, bastardo.

1) Pues claro, aunque por lo que deduzco no coincido con tus gustos. Que yo sea un necio radical no significa que me guste la música radical. ¿Conoces a los Barenaked Ladies? ¿Y a Nancho Novo?

2) Pues sinceramente no me gusta ninguno de los que dices... Quizá Dover algo, pero tampoco para tirar cohetes.

3) Salvo a Monster Magnet y Amphetamine Discharge, al resto sí.

4) Pues no. Jamás he salido en un PRESS START. Mi identidad es tan secreta como tu progenitor... Aunque la jirafa macho del zoo tiene muchas papeletas.

5) Half-Life, Quake 2 y, por supuesto, The Curse of Monkey Island. Pero cambio a todos por cualquiera de los grandes de consola.

6) No sé por qué lo preguntas, si dicha hermana eres tú vestido de azafata de SORPRESA, SORPRESA.

7) Tanto como cuando veo a tu novia en pelotas. Bueno, con El Fary no vomito.

8) Pues ya sabes el dicho «gallina vieja hace buen caldo», y alguna de las madres de mis lectores, te aseguro, hacen «buen caldo».

9) Mira que eres inútil. Esta sección jamás se ha llamado GAMBAS. Dentro de Internecio había una subsección llamada UNA DE GAMBAS. Algún día volverán, pero para lo único que valían era para que los lectores se compraran la competencia para descojonarse.

10) Yo soy el primer necio de todos los necios que escriben . Y muchos son realmente brillantes (no como tú) y demuestran imaginación. Tengo la ventaja de tener la última palabra. Ni amigo ni leches, menos confianza y peloteo. Te escribiré el mismo día que se te caiga la chepa y te dejes de frotar el bul contra las piedras.

GOLFOMENSAJES

Petrol se queja de que THE EVA ni siquiera se molesta en contestarle a las tropecientas mil cartas que le ha enviado... A saber qué le dirá.

Carlos López. ¿Para qué quiero una novia si tengo las vuestras?

Pedolila. Interesante tu particular versión de Star Güars. Espero ansioso el segundo episodio en el que espero beneficiarme a alguien.

Araceli «Dash». Parece que el beneficiarte a Doc te ha dejado un rastro de odio incontrolado. Te sugiero que te pases por aquí para quitarte las telarañas. En efecto, que Doc se encargue de una sección es una locura.

María J. Portolés. Bueno, pues aunque sea foto de primera comunión. Me apunto lo del acento en la última «e», «tikismikis».

Juanjo Urioste. Bonita poesía, pero de momento prefiero cartas con preguntas.

S.M.B.N.P.B. Dices que si no te publico la carta no vuelves a escribir. A ver si cumples tus promesas, necio asqueroso. Que te den.

Nico y Seba. Mi lengua está verde desde que le di un lametón a vuestra madre, creyendo que era una escarola.

J.A.R.M. Infeliz cumpleaños. Me pides que te busque un apodo. Ponte «Tancaelbul».

Antigolferas Mix. Haré una sección de fotos de lectores cuando tenga suficientes. De momento apenas tengo 4 o 5.

Sphinter. Nos gusta meternos todos con todos, y que vosotros toméis parte.

Patricio Alejandro. Saludos a Santiago y a la horda de lectores chilenos.

Y al resto... Este mes no habéis tenido suerte. Si me mandáis fotos haré algo...

La superabuela travestida

¿Cómo está mi golfo preferido? Este mes te ataco de nuevo. Aunque soy nueva en tu sección, soy fiel lectora de vuestra revista desde los memorables tiempos de MEGA SEGA, con aquellos genios como **Asikitanga**...
Tengo varias quejas y preguntas que necesitan de tu intelecto, un poco bajo, pero bueno...
1) La estatura de **Doc** es debida a una alimentación infantil a base de esputos de Yak mongol onanista y lobotomizado?
2) ¿Por qué amas tanto a las madres de tus lectores? ¿Sufriste complejo de Edipo tal vez?
3) ¿Cuál de estos regalos me harías? Un osito de peluche, una camisa de fuerza, una biografía del «**Scopeto**» actualizada en CD ROM?
4) ¿La **Megacerda** tiene sexo?
5) ¿Por qué publicas tan a menudo al «armatoste de Uriostе»? ¿Será por el tesoro que tiene por abajo o por poseer un pozo negro ardoroso?
Nota: Si publicas mis dibujos me gustaría dedicarlos a **Eduardo Paniagua**, **The Eva**, **Laurita Pérez** y **Guille Martínez-Vela**. Todos ellos unos auténticos genios.
El mes que viene te mando una foto mía en biquini en una de las playas de la costa tropical Granadina.

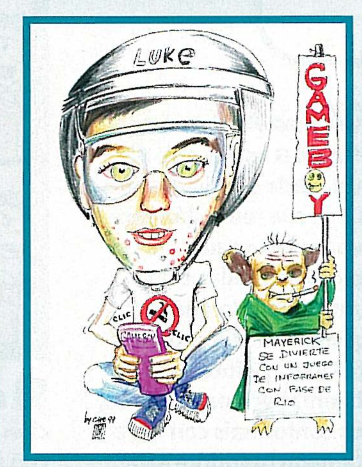
La Superabuela, Granada.

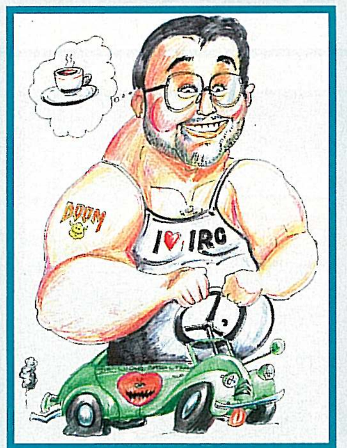
Nota del **Supergolfo**: Aprovecho este espacio sobrante para poner un anuncio que me han encargado:
Amo narigón con puntos negros, busca esclavo sin escrúpulos, amante de escayolas. Razón: **Nemesis**.

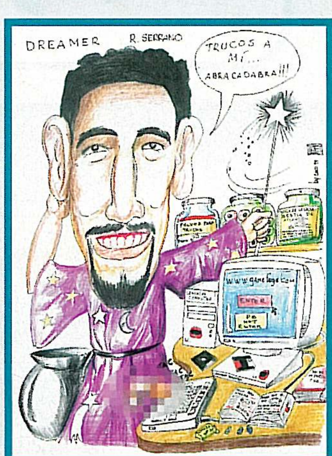
Aunque más bien me parece que has escrito antes y has cambiado el sexo para que te haga más caso (como si eso influyera para algo), debido a tu insistencia he decidido que dejes el anonimato de tu asilo y pases a ser la estrella de los bailes del **Imserso** (por fin podrás frotarte con el celador cojitranco).
Vale que **Asikitanga** estuvo en MEGA SEGA. Pero eso de que era un genio... Aunque la verdad es que genio lo era y lo sigue siendo en el noble harte de no hacer nada y cobrar un pastón... en indemnizaciones y finiquitos. Posee el record Guiness de movilidad laboral en un año. Toda una personalidad que desde aquí añoramos y que de vez en cuando nos visita.
Mi intelecto es tan bajo como tu actividad sexual (si no cuento a los cadáveres de la granja).
1) Pues podría ser. Pero yo lo asocio más a la recolección de colillas y colas, que le impedían enderezar su columna vertebral. Le llamaban en el barrio el «fotofinis».
2) Las madres, novias, hermanas y demás de los lectores son diana de mis furibundos ataques por dos razones. La primera es porque me da la gana. La segunda es porque me apetece. Complejo de Edipo es el que tienen mis lectoras, pero conmigo. Que me acosan constantemente y yo doy boleto... a algunas.
3) El osito de peluche te llega demasiado tarde (no te queda sensibilidad por ahí), la camisa de fuerza es innecesaria, y la biografía del «**Scupe**» no necesita CD. Con una cuartilla basta y sobra.
4) Pues sí, y me da que el mismo que el tuyo. Otra cosa es que lo tengáis inerte.
5) Porque me da la real gana. «Talego gordi».

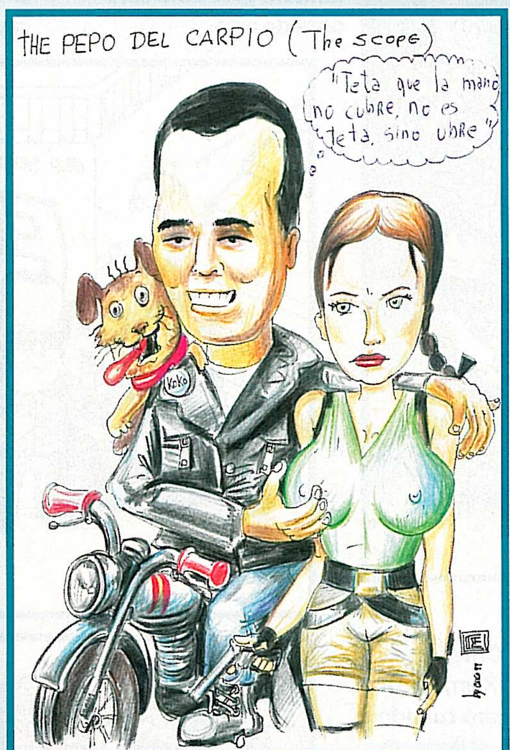
La pared del W.C.

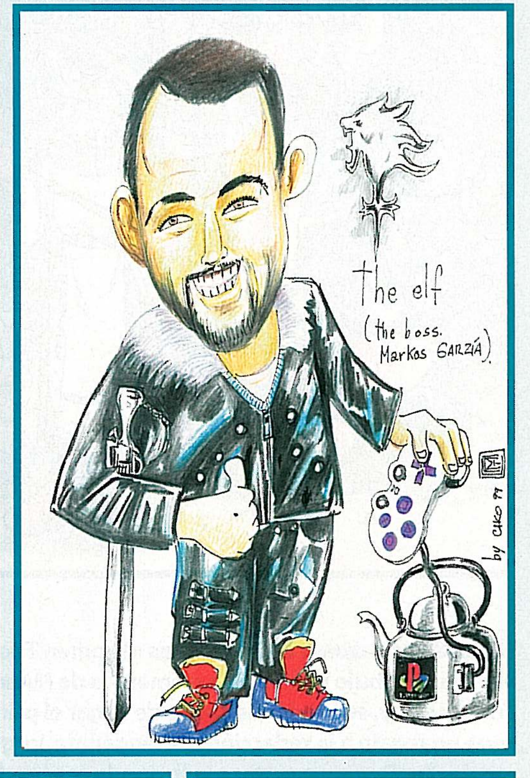
dibujos dibujos dibujos



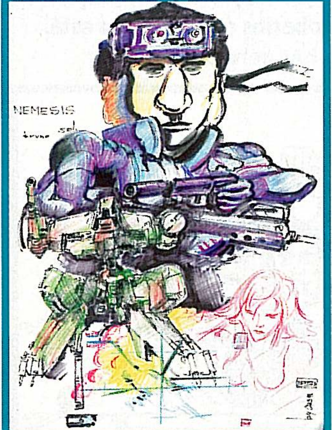


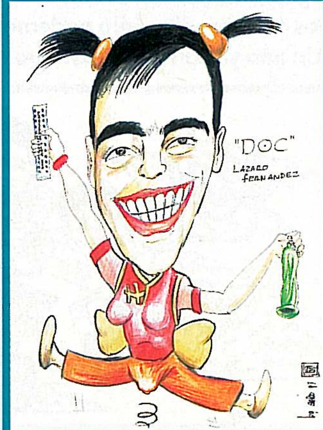












Rodrigo Barrueto el chileno más molón, nos ha regalado este mes una batería de dibujos y de fotografías. Entre ellas alguna de su persona y de alguna moza de buen ver. También ha prometido enviar fotos en paños menores de ellas (de él no, por Dios), así que os mantendré informados. Aquí tenéis sus dibujos, para alborozo y algarabía de todos.



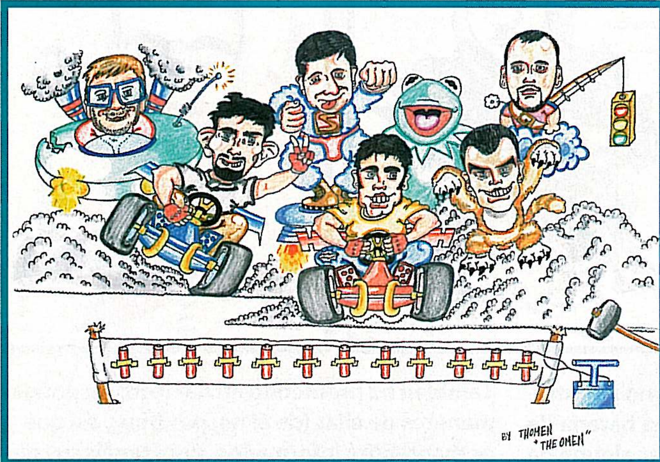
↑ ***Guille Martínez Vela*** **es la imaginación hecha artista, y nuevamente nos ha hecho partirnos la boca al ver cómo nos ha captado. Es la pura realidad, no un chiste.**



← ***Eva Richarte Prieto*** **está a otro nivel. Cada dibujo que nos llega a la redacción provoca un tumulto y las típicas frasecillas como ¿me lo puedo quedar?, ¿tienes su número de teléfono?, ¿y foto suya en bikini? Pero nada de eso, os conformáis con ver a tamaño grandote esta obra de arte.**



↓ ***Jorge López García*** **alias «Thomen The OMen» nos envía este dibujo que mezcla elementos de MARIO KART, CRASH TEAM RACING y, según él, las ansias de llegar el primero cuando llega un regalo a la redacción. Desengáñate Jorge, si llega un regalo, THE ELF «acaparator» se lo queda, y a los demás que nos den morcilla. Sólo podemos robarlos cuando él no está. ¿Un año ya con nosotros? Pues te has perdido seis más.**



↑ ***Jorge J. Reyes García*** **ve premiado su esfuerzo con la publicación de dos de sus últimos trabajos que me ha enviado. Justo en el momento de acabar la sección me han llegado varios más de otros artistas. Eduardo, Antonio, Tito, etc. esperad al mes que viene, que no tengo sitio.**

PISA A FONDO

con el súper juego de carreras de coches que te regala este mes la revista CNR

Siente todo el vértigo del campeonato del mundo de velocidad con el extraordinario CD-ROM 'Grand Prix GP1', un juego de gran realismo que te permitirá competir en los 17 mejores circuitos del mundo, personalizar los coches con tus pilotos favoritos (incluyendo su forma de conducir) y hasta notar la vibración del asfalto en tu volante. Un regalo de última generación que sólo encontrarás en CNR. ¡Agárrate, que vienen curvas!



valorado en 8.000 ptas

CNR
revista mensual para seres inteligentes
Nº 33 NOVIEMBRE 1999 • 350 PTAS • 2,10 EUROS
CÓMO NOS CAMBIARÁ EL 2000
NUESTRA FORMA DE VIDA
Regalo CD-ROM Gran Prix GP1
Negocios rentables y originales
Internet gratis operadores que regalan el acceso
Lo más eficaz contra la gripe
Moda nieve a la última y calentitos
Vuela barato compañías económicas
Juguetes eróticos para llegar más lejos con el sexo
Qué yogur te sienta mejor
Neurosis, técnicas para evitarlas
Equipo multimedia cuáles son los mejores

gratis con el número de noviembre

Y, además, en la revista CNR de noviembre, un reportaje especial sobre cómo nos cambiará la vida en el 2000, inversiones muy originales y rentables, todos los proveedores gratuitos de Internet, remedios para vencer la gripe, moda para la nieve, las compañías aéreas más económicas, lo último en juguetes eróticos, comparativa de yogures, fórmulas para afrontar las neurosis, qué multimedia te conviene, y mucho más.

CNR revista mensual para seres inteligentes

Con el patrocinio de Telefónica   Ubi Soft

Una publicación de Ediciones Reunidas  GRUPO ZETA

Consigue con WOMAN el vídeo de aerobic de Jane Fonda

WOMAN te ofrece este mes el vídeo "Lower Body. Mejora tu figura", que contiene más de una hora de aerobic ligero con una de las estrellas de cine que mejor ha sabido modelar su figura, Jane Fonda. La portada de la revista la protagoniza este mes la modelo argentina Martina Klein, una mujer con inquietudes artísticas que escribe un relato para Woman. Además, entrevista y fotos con Miguel Bosé, escogido por las lectoras como el hombre más atractivo del país que vuelve con un disco recopilatorio y con "Séptimo" su exitoso programa musical. Y si quieres saber dónde recibirán los famosos el nuevo milenio, lee nuestro reportaje "En el 2000 espérame en...", te va a sorprender. Y también, la moda y la belleza de la temporada otoño-invierno al completo.

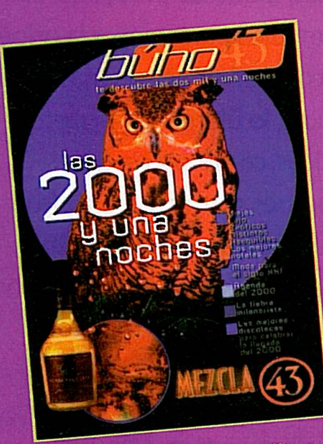


A toda velocidad con CNR



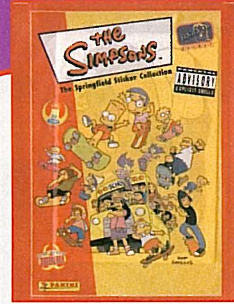
La revista CNR, en su número de noviembre, regala el mejor CD ROM de toda su historia: Grand Prix GP1, un trepidante simulador de carreras de última generación basado en el campeonato de velocidad de la fórmula reina con los 17 mejores circuitos del mundo, posibilidad de personalizar los coches con el nombre del piloto que se desee (incluye también su forma personal de conducir) y vibración de volante. Un regalazo imprescindible valorado en 8.000 pesetas. Además, en CNR, cómo nos cambiará el 2000, negocios rentables y originales, Internet gratis, lo más eficaz contra la gripe, moda nieve, compañías aéreas económicas, juguetes eróticos, yogures, neurosis, equipos multimedia y mucho, mucho más. Imprescindible.

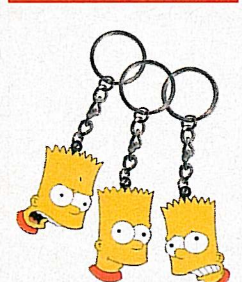
MAN lleva a la fiesta del 2000



Junto con su número de noviembre, MAN regala la revista de la gran noche del nuevo año titulada 'Búho 43: Las 2000 y una noches', toda una agenda lúdico-cultural con las grandes celebraciones internacionales, los hoteles de ensueño, las escapadas exóticas, las nuevas formas de ocio, la moda futurista... Para cambiar el calendario sin ningún complejo. Además, este mes, y como siempre, MAN sorprende con una portada refrescante: Eva Santolaria, de la serie 'Compañeros', atrapa con unas fotos de un tremendo gancho erótico. El mismo que tienen las de la ganadora del consurso 'Chica Man del Año'99'. También, la revista dedica un monográfico especial al mundo del motor: 30 páginas con los coches más exclusivos y las novedades automovilísticas del 2000. Y por supuesto, las entrevistas con los personajes del momento: José Bono, Kevin Spacey, Sophie Marceau, Sergio García, David Bowie, Phippe Starck, Elia Galera, Manuel Caballero... y dos reportajes de moda: uno para jóvenes empresarios y otro de ropa interior masculina. Disfrútala.







MEGATOP con Compañeros y regalos de los Simpsons



Megatop ofrece en su número de octubre un suplemento especial desplegable dedicado a la serie Compañeros. Los protas explican cómo son sus personajes y ellos mismos. También incluye un reportaje sobre los secretos de la película Austin Powers, la espía que me achuchó y todos los proyectos de los Backstreet Boys para cuando finalicen su actual gira. Además, publica un reportaje sobre Britney Spears y cuenta cómo es el nuevo vídeo de los Simpson titulado Los Simpson. Grandes éxitos. Este mes, Megatop regala a sus lectores un llavero de Bart Simpson. Hay tres modelos diferentes con la cara del perosnaje. También incluye un sobre de cromos de los Simpson de Panini, con el aliciente de encontrar en cada sobre el cromo apestoso.



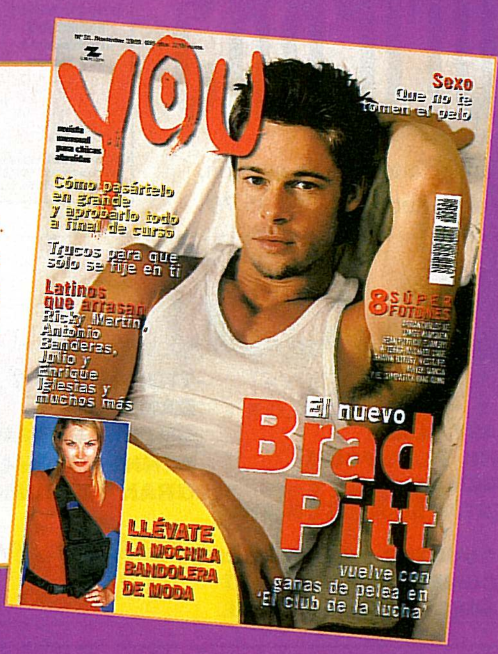
PC PLUS viene repleta de sorpresas

El número de noviembre de PC PLUS viene cargado de sorpresas e información útil. Además de un cambio de imagen que hace a la revista más dinámica, actual y atractiva, nuevas secciones completan la información más fiable y los exámenes más concienzudos. Entre estas nuevas secciones destaca la llamada Tecnología, en la que, con un lenguaje claro y directo, se explican las últimas novedades en el campo de la técnica. Este mes PC PLUS incluye un amplio informe sobre las versiones en castellano de Microsoft Office 2000, Corel WordPefect Office 2000 y Lotus Smartsuite Millenium 9.5. También se analizan las más modernas impresoras portátiles y se presentan novedades como el nuevo sistema operativo Windows 2000 de Microsoft, la tarjeta gráfica 3D Prophet de Guillemot o la última agenda de Psion. Además de los dos Super CD con el mejor y más reciente software y el sorteo de 10 regrabadoras de Iomega, 2 tarjetas Maxi Gamer Xentor 2, 3 tarjetas Maxi Gamer Xentor y 10 programas Pinball de la Ciencia.





Una mochila cruzada con You



Este mes se puede conseguir una mochila ergonómica con YOU. Para seguir las últimas tendencias de moda, nada mejor que esta fantástica mochila cruzada en la que se puede llevar todo encima y... ¡estar a la última! Es pequeña, manejable y de diseño ergonómico, lo que le permite tener una gran capacidad para guardar en ella todo lo que se quiera. Además, en YOU hablamos de Brad Pitt, Sergio García "El niño" y Red Hot Chili Peppers, entre muchos otros. También se puede ver la moda más joven que se va a llevar esta temporada, explicamos por qué lo latino triunfa en todo el mundo y cuál es el significado de los colores. ¡Una pasada!

NO TE LO PIERDAS

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO GAME BOY COLOR

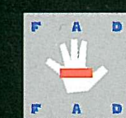
Los afortunados ganadores de 1 Game Boy Color y 1 juego han sido:

Sergio López Cadenas (VIZCAYA)
Pablo Verd Gallego (SEVILLA)
José Javier Lanza Hernández (VALENCIA)
Joaquín Mateos Jiménez (MADRID)
Jonás Alcántara Garrido (GRANADA)
Juan Carlos Alvarez Pastor (BARCELONA)
Esther González Bueno (CANTABRIA)
Marcos Múñoz García (ZARAGOZA)
Luis Lozano Escudero (LERIDA)
Juan Soalleiro Ferreira (GERONA)
Borja Dios Lorenzo (PONTEVEDRA)
Toni Segura Ortiz (TARRAGONA)
Daniel Beltrán Sánchez (MALAGA)
Héctor Serret Gine (TERUEL)
Enrique Llorente Fernández (PALENCIA)
David Infantes García (HUELVA)
Mireia Villar Moratal (VALENCIA)
Antonio García Alvarez (ASTURIAS)
Pedro Gómez Herrador (ALMERIA)
Manuel Ruiz Martínez (MURCIA)

NOS VAMOS DE COMPRAS

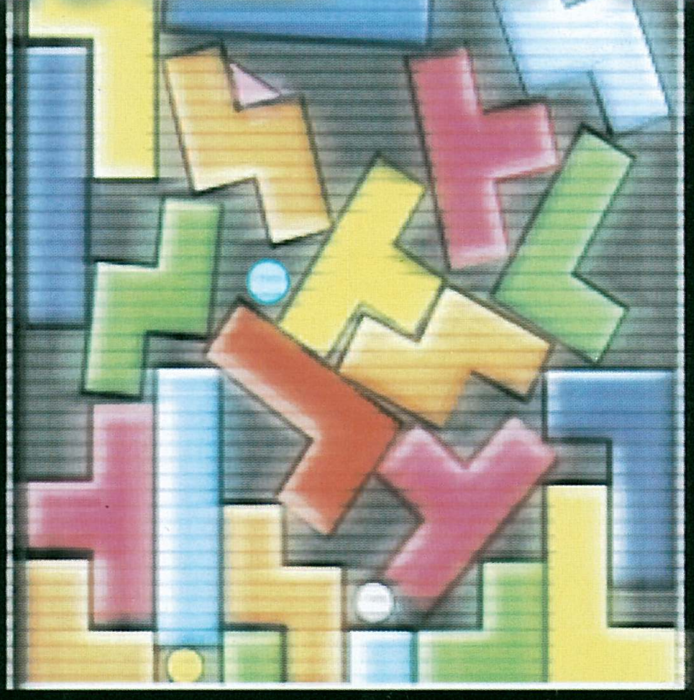
Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

EN EL ANUNCIO DEL MES DE OCTUBRE DE GAMES TRADING EL TELÉFONO DE ATENCIÓN AL PÚBLICO ESTABA EQUIVOCADO, EL CORRECTO ES: 93 7412088.



FUNDACIÓN DE AYUDA
CONTRA LA DROGADICCIÓN.

GAME OVER



LAS DROGAS
NO
SON UN JUEGO